

AVANT PREMIÈRE !
ADAM DÉVOILÉ

ANGOISSE !!
FORT APOCALYPSE RÉSISTE

COUP D'ENVOI !!!
LE SPORT ÉLECTRONIQUE

ÉPUISANT !!!!
SPECTRUM GAGNE LA COUPE D'EUROPE

EXCLUSIF !!!!!
ENCORE DES LOGICIELS DÉMENTS

M 3085-13-16,50 F
N°13 - MENSUEL JUIN 1984 - 16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 2 $ CANADIENS - MAROC : 20 DH

Bentley est prisonnier à Crystal Castles. Mission : l'aider à s'en sortir.

C'est en se réveillant au milieu de sa sieste que Bentley se rend compte de la catastrophe : il est prisonnier à Crystal Castles, le repaire de la terrible sorcière et de ses dangereux sbires.

Pour leur échapper, un seul moyen : récolter les pierres précieuses dispersées dans le château. Mais pour cela, il a besoin de votre aide, et de toute votre adresse. Sinon, il sera expédié au royaume de l'hibernation permanente. Alors, préparez-vous à déployer des trésors d'habileté, c'est votre seule chance de sauver Bentley.

Crystal Castles, encore un jeu démoniaque signé Atari.

Les défis de l'imagination.



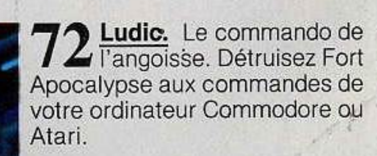




SOMMAIRE

NUMÉRO 13 - JUIN 1984







Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 84-87

Couverture : Jérôme Tesseyre

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Directeur délégué :** Jacques MONNIER • **Rédacteur en chef :** Bruno BARBIER • **Rédaction :** 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité :** Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Service des ventes :** 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • **Administration :** « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10000000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • **Administration du journal :** 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT : France** (TTC 4 %) 6 numéros : 79 F. 1 an (10 numéros) : 130 F. 2 ans (20 numéros) : 260 F. **Étranger :** 6 numéros : 109 F. 1 an (10 numéros) : 180 F. 2 ans (20 numéros) : 360 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • **C.C.P. :** 18900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.

MICRO-INFORMATIQUE

- Prism propose une grande variété de produits très performants et vous assure les services du plus grand distributeur européen de micro-ordinateurs :
- Un an de garantie tous produits.
- Livraison sous 10 jours maximum.
- Modes d'emploi rédigés en français.
- Aucune vente directe aux consommateurs.
- Tous logiciels à rotation lente échangés sans problème.

Plus de 50 titres disponibles en permanence.

Stock de 2000 unités pour chaque titre.

Prenez le grand tournant de la Révolution micro-informatique ;



PRISM MICRO-INFORMATIQUE S.A.
146-148, rue de Picpus - 75012 Paris



MICRO INFORMATIQUE S.A.

ARVEST conseil (1) 233.72.30

REATEURS DE JEUX - STOP - ATTENTION - STOP - SURVEILLEZ TRES
TTENTIVEMENT PROCHAIN NUMERO DE TILT - STOP - CONCOURS MARA
HON OUVERT A TOUS COMMENCE - STOP - PRIX FABULEUX - STOP -
NOUIS ! - STOP - TOUS RENSEIGNEMENTS DANS NUMERO DE JUILLET -
STOP - PATIENCE ! - STOP ET FIN.

TILT Journal

Nouveau !

LE BOND EN AVANT

Décidément, Clive Sinclair ne finira pas de nous étonner. Après avoir lancé sur le marché le premier ordinateur familial à moins de 1 300 F (le *ZX 80*), rapidement suivi du *ZX 81* et du *Spectrum*, il attaque désormais le marché de l'ordinateur semi-professionnel avec le *QL*. *QL* signifie Quantum Leap, c'est-à-dire bond en avant, et quand on connaît les performances de ce nouvel appareil, on peut dire que son nom est justifié. Tout d'abord, il est équipé d'un microprocesseur 32 bits, le *68008* de Motorola. L'adoption d'un 32 bits permet d'accroître notablement la rapidité de l'appareil, surtout celle des calculs. Il offre 128 K de mémoire morte en version de base, extensible à 640 K. Cette abondance de mémoire est encore augmentée par l'existence de deux micro-drives intégrés (en fait, il s'agit de micro-bandes sans fin comme sur le *Spectrum*, mais dont le formatage et le temps d'accès ont été améliorés). Ces micro-drives ont une capacité de 100 K chacun, et l'on peut en connecter six autres supplémentaires. Sa résolution graphique atteint 512×256 points en quatre couleurs et 256×256 points en huit couleurs. Le *QL* dispose d'un vrai clavier de 65 touches, avec une barre d'espacement largement dimentionnée, deux touches Shift, droite et gauche, quatre touches-curseurs bien disposées. L'adoption d'un vrai clavier est obligatoire sur une machine à vocation professionnelle, car il ne peut être question de faire du traitement de texte avec un clavier à membrane ou en gomme. Le Basic, occupant 32 K de mémoire morte est appelé Super Basic. Il s'agit d'un basic très complet, permettant en particulier, l'usage des procédures en Pascal, ce qui confirme la tendance actuelle à la structuration des nouveaux langages basic *(BBC, Electron, Lynx)*.



La mémoire morte contient aussi le système d'exploitation, le *QDOS*. Ce système est particulièrement performant, puisqu'il autorise le fonctionnement en « multi-taches ». Cela signifie que le *QL* est capable d'effectuer simultanément plusieurs programmes, chacun d'eux affichant ses résultats sur une fenêtre de l'écran. Quatre logiciels, spécialement écrits pour le *QL* par Psion, sont fournis avec la machine. Il s'agit d'un traitement de texte, d'un tableur, d'une base de données et d'un logiciel d'aide aux graphiques. Il faut signaler que le prix total de ces logiciels, achetés pour un autre ordinateur, dépasserait déjà le prix du *QL*... Les possibilités d'extension de l'appareil sont importantes : il possède un port pour cartouches, deux ports pour joysticks, deux sorties *RS 232*. Il est possible de connecter jusqu'à 64 appareils en réseau. D'autres extensions seraient bientôt disponibles : disque dur, sortie parallèle, modem ... Cette petite merveille ne sera commercialisée en France qu'à partir de septembre 1984, ce délai étant dû à la francisation des logiciels par Direco International (l'importateur). Son prix, qui devrait être inférieur à 6000 francs, en fait l'appareil à vocation professionnelle le moins cher du marché ; mais professionnel ne signifie pas forcément absence totale de logiciels ludiques : il serait bien étonnant que le phénomène qui s'est produit pour l'*Apple* — ordinateur à vocation professionnelle qui dispose maintenant d'une ludothèque fabuleuse — ne se renouvelle pas. De nombreux jeux ne devraient ainsi pas manquer d'apparaître dans les prochains mois. Wait and see....



SYMPHONIQUE

Micro-Application, jeune société de micro-informatique française, qui exporte, ô miracle, des logiciels vers les Etats-Unis, (alors que c'est la plupart du temps le contraire qui se produit) vient de présenter un jeu mis au point par un spécialiste militaire en engin balistique, qui a notamment participé au développement du missile Exocet... Sur l'écran apparaît ainsi un tableau de bord ultra-sophistiqué qui comporte un radar panoramique, un radar dopler, un écran de visualisation, une commande d'orientation de la station, une commande de lancement et guidage des missiles, une commande d'arrêt spatio-temporel, tandis que résonnent les accents martiaux de la *Symphonie du nouveau monde*... Son nom : *Star Crash !* *Micro Application, 147, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil- Malmaison.*



Shopping

PHILIPS SUITE...

Philips annonce plusieurs nouveautés. D'abord une cartouche d'extension basic pour la console *G 7400*. Cette cartouche offre un Basic Microsoft interprété, qui tourne avec un microprocesseur *Z 80* (8 bits). La mémoire RAM est de 22 K dont 14 K utilisateur, la mémoire ROM 16 K. Le Basic possède 71 instructions dont certaines sont directement accessibles sur le clavier. Il est possible de sauvegarder ses programmes sur magnéto K7. Enfin, un manuel de 180 pages est livré avec la cartouche. Son prix sera d'environ 990 F.

Un nouvel ordinateur est également prévu pour Noël, le *G 5000*, actuellement en cours de développement. Ce micro « tourne » déjà aujourd'hui. Son prix sera de l'ordre de 1500 F. Et il ne sera que le premier de toute une famille, qui s'étendra jusqu'au haut de gamme à 20 000 F !

LECTEUR

Le lecteur de disquettes si attendu pour ***Oric 1*** **et** ***Atmos*** **est enfin disponible en France chez JCS. Il** s'agit du *Bute Drive 500* de I.T.L. Kathmill qui donne 440 K-octets après formatage, soit 220 Ko par face sur des disquettes trois pouces. Le DOS, très complet, est fourni en ROM ; il permet l'accès direct ou l'accès séquentiel aux fichiers de données. Ce Drive apporte dix instructions basic supplémentaires aux ordinateurs Oric, tel que « On Error ». Le *BD 500* est annoncé comme compatible avec le *Spectrum*, le *Commodore 64*, l'*Electron*..., il suffit de changer le câble d'interface. Ce lecteur de disquettes est proposé à 3 980 F environ. *JCS, 4, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 355.96.22).*



Lire

MPF-II TOUT SAVOIR

***Tout savoir sur Multitech* vous initie au langage du *MPF-II.* Les ordres classiques largement expliqués dans le manuel ne sont pas repris.** Seules les instructions Basic plus complexes sont décrites avec de nombreux exemples de logiciels. Le *MPF-II* se programme très facilement en langage machine, c'est pourquoi plusieurs chapitres de cet ouvrage lui sont consacrés. Certaines routines bien pratiques peuvent resservir dans d'autres logiciels. Vous découvrirez également un chapitre trucs et astuces, afin d'utiliser le *MPF-II* au maximum de sa capacité. Enfin, le dernier chapitre contient une série de programmes, comme par exemple un logiciel *D.A.O.* (dessin assisté par ordinateur) et réalisation de son. Certains passages paraîtront sans doute ardus aux débutants. *Tout savoir sur Multitech.* B. Vanryb et R. Politis. Editions Eyrolles.

CRÉER SUR ATARI

Cet ouvrage se destine aux utilisateurs des micro-ordinateurs *Atari 400* et *800.* Débutants, prenez garde aux surprises, car l'auteur considère que vous maîtrisez tous le langage basic. Ce livre vous décrira pourtant très clairement comment réaliser des logiciels ludiques. En effet, une bonne moitié de l'ouvrage est consacrée à la composition de graphismes, la création de caractères et l'animation. Un chapitre vous apprendra à utiliser des joysticks ou des paddles dans vos propres programmes. A la fin de l'ouvrage, quatorze programmes de jeux sont proposés, des courses de voitures aux jeux de réflexion. *Obtenez le maximum de votre Atari.* Paul Bunn. Editions Eyrolles.

LUDIC

Voici un recueil de programmes pour *Oric I,* qui contient quatorze logiciels ludiques. Chaque jeu est présenté avec quelques lignes d'explication. Malheureusement, les listings, eux, ne sont pas commentés, ce qui est fort regrettable. Les thèmes des jeux sont assez variés. Cet ouvrage fait partie de toute une collection consacrée aux micro-ordinateurs où l'on retrouve presque à chaque fois les mêmes thèmes ludiques. *Jeux en Basic sur Oric.* Peter Shaw. Editions Sybex.

JEUX D'ADRESSE ET DE HASARD

Après les jeux de réflexion et d'actions sur *Commodore 64,* voici quelques logiciels d'adresse et de hasard. Cet ouvrage contient douze logiciels ludiques variés comme les courses d'escargots, le squash, les soucoupes, la course automobile... Chaque listing de jeu est accompagné d'un organigramme, d'une étude ligne à ligne et d'une liste des instructions du programme. De plus, le premier chapitre explique assez clairement les différentes difficultés de mouvement du *Commodore 64.* A la fin de l'ouvrage, la liste des sprites est accompagnée des valeurs permettant de les former. Grâce à l'étude pas à pas des listings, cet ouvrage permet aux débutants de s'initier au langage basic en s'amusant. Un livre d'un bon niveau qui ne propose que douze programmes. *Jeux sur Commodore 64 : jeux d'adresse et de hasard.* D. Fleurier et C. Meiller. Edimicro.



DES JEUX POUR CANON X-07

L'ordinateur de poche Canon *X-07* connaît depuis quelques mois un vif succès. Cet ouvrage est le premier d'une longue série. Sur plus de trente-cinq programmes, seuls dix sont d'un intérêt mineur. Les logiciels proposés sont très variés (calculs scientifiques, jeux d'aventure...) mais ne sont, malheureusement, composés que de textes. Presque tous les programmes fonctionnent sur le Canon *X-07* version de base, c'est-à-dire avec une mémoire vive de 4 kilo-octets. Un livre intéressant où les logiciels proposés n'utilisent pas toujours toutes les possibilités de l'ordinateur. *Canon X-07 jeux et programmes.* Gérard Ceccaldi et Pierre Glajean. Shift Editions.

UNE MINE

Conçu sur le modèle du livre *102 programmes pour ZX-81 et Spectrum,* voici l'équivalent pour *Commodore 64.* Cet ouvrage est une mine de logiciels pour les programmeurs en herbe. Les thèmes proposés sont assez variés et à très forte tendance ludique. Chaque programme est accompagné d'un listing bien commenté, d'une étude des principales difficultés du programme et d'un exemplaire du résultat à l'écran. Les listings étant très courts, ils n'exploitent pas, bien sûr, toutes les possibilités du *Commodore 64.* Quelques pages au début de l'ouvrage expliquent comment utiliser les instructions basic de l'ordinateur. Un bon livre pour les débutants. *102 programmes pour Commodore 64.* Jacques De Conchat. Editions du P.S.I.



BASIC AU FIL DES PAGES

Atari annonce l'arrêt de diffusion des micro-ordinateurs de modèles *400* et *800.* Pourtant, de nombreux ouvrages sur ce type de matériel sont proposés aujourd'hui. Par chance, les nouveaux *600 XL* et *800 XL* possédant un langage basic quasiment semblable à celui de leur prédécesseur, cet ouvrage vous fera découvrir tous les ordres du langage basic accompagnés d'exemples commentés. Plusieurs tableaux situés à la fin de l'ouvrage reprennent de façon claire certains points importants comme les registres utilitaires, les fonctions du Basic, les codes ATASC II... Un bon livre, d'un accès assez facile pour le débutant. *La conduite de l'Atari 400/800.* Patrick Oros. Editions Eyrolles.

DANGER ! LES ROBOTS ARRIVENT :

Nés des fantasmes d'Isaac Asimov, le précurseur et de Nolan Bushnell, l'inventeur des jeux vidéo, les robots familiaux envahissent la Californie. Ils passent l'aspirateur, servent l'apéritif et vous apportent le petit déjeuner au lit en vous disant « bonjour Monseigneur ! » Ils surveillent la maison, appellent les pompiers quand une fumée anormale s'échappe de votre salle à manger. Ils filment vos dîners de famille, animent vos fêtes et vos réceptions. Ils parlent. Ils reconnaissent votre voix. Ils possèdent écran vidéo et magnétoscope incorporés. Ils sont à la fois jeux vidéo et micro-ordinateurs grâce à un écran de télévision, un clavier et des manettes de commande eux aussi incorporés. Ils ont fait leurs premiers pas dans l'industrie automobile, et voilà qu'ils font leur entrée dans les foyers. ▶

Rocky,™ je l'ai battu à la force des poignées.

ROCKY™

Rocky ™ livre un combat acharné à Clubber Lang. Crochets, esquives, parades, directs, à la force des poignées. Les poignées ce sont les Super Controllers™. Quatre gâchettes de couleurs différentes commandent quatre fonctions séparées. Deux poignées qui offrent une



parfaite prise en main, ainsi les déplacements et les mouvements des boxeurs sont rapides et variés.



Les Super Controllers™ possèdent également un levier de direction et un clavier à touches. C'est un coup de main à prendre. Un grand match en perspective. Graphisme : du jamais vu. Rocky™, avec les Super Controllers™, un jeu dans le coup.



TILT Journal

Lire

Androïd Amusement Corporation, R.B., Robot, Robot Factory, Androbot, sont aujourd'hui les sociétés leaders dans la conception et la fabrication des robots familiaux. Mais déjà les Japonais et les Chinois de Hong Kong présentent leurs modèles de robots.
Plus sophistiqués, moins chers, ils attaquent les Californiens sur leur propre terrain. L'enjeu de ce marché ? Plus de deux milliards de dollars d'ici 1990 !
Pour comprendre ce nouveau phénomène qui n'est plus considéré comme un gadget par les audacieuses sociétés américaines de Venture Capital qui investissent à fond dans ce nouveau créneau, le « Guide des robots familiaux » vient de sortir. Il explique comment fonctionne un robot familial, où le trouver, ce qu'il est capable de faire, son coût, les applications domestiques immédiatement possibles et la formidable course à la réussite qui s'est engagée dans le bassin du Pacifique pour le leadership de la conception et de la fabrication de ces robots révolutionnaires.



Plus qu'un guide, il s'agit d'un ouvrage de référence et d'une réflexion sur les bouleversements que l'intrusion de ces nouveaux serviteurs vont occasionner. A l'école et à la maison, mais aussi au bureau et dans les administrations, les robots transforment les données de la vie quotidienne.



Des firmes aussi sérieuses qu'IBM, Sony, American Airlines, Burger King, Honeywell, Universal Food ou Philip Morris ont choisi de faire confiance à ces robots pour promouvoir leurs produits.
Depuis *La Guerre des Etoiles* les robots familiaux ont fait du chemin. On en trouve des grands et des petits, des sérieux et des tout drôles. Mais ils ont tous un point commun, ils favorisent la créativité, permettent à l'imagination de réaliser ses fantasmes, libèrent l'esprit.
A quand le robot qui écrira un guide des robots ? *le guide des robots familiaux.* Olivier Chazoule, Editions du Dollar/Hachette informatique 59 F 200 pages. En vente en librairie et au Multistore Hachette-Opéra.

Whaooo!

LE PRESTIGE

Broderbund, Synapse Software, Electronic Arts, ces trois marques prestigieuses commencent à faire beaucoup parler d'elles. Et ce n'est qu'un début. Parmi les grandes nouveautés, *Slamball* et *Dimension X* de Synapse, *The Arcade machine* de Broderbund et *The last gladiator* de Electronic Arts. A noter également la présence de cartouches Funware pour le Texas Instruments *99/4A*, aux titres évocateurs : *Driving Demon, Ambulance, Rabbit Trail, Hen House* et *Saint Nick.* Pour recevoir un catalogue complet et illustré de ces jeux et rêver en attendant de jouer, écrivez à *Ariolasoft, Z.I. du Coudray, 14, avenue Albert-Einstein, 93155 Le Blanc-Mesnil* ou adressez-vous à votre revendeur favori.

APPLAUDISSEZ !

Roland Garros, vous connaissez ? Eh bien, à côté de la finale du premier championnat de France de Tennis organisé par Electron les 16 et 17 juin de 10 h 00 à 20 h 00 non stop, ce must tennistique ressemble à une fête de patronage... enfin presque ! Depuis un an, les sélections vont bon train et les finalistes valent pratiquement un Lendl ou un Mac Enroe...
Bref, allez les applaudir : le spectacle risque d'être étonnant !
Et puis, ce sera l'occasion de découvrir les derniers imports, *Frenzy, Front Line, Quest for Quintana Roo, Campagne 84* — sur les élections présidentielles — *Roll Ouverture, Gust Buster, Evolution, Cabbage Patch Kid* et *Wargames* pour *Colecovision. Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).*



Rencontres

FESTIVAL

Deuxième édition pour le Festival du logiciel qui se déroulera du 9 au 29 juillet à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. Le premier festival avait été un succès, avec 150 logiciels présentés, dont 120 inédits, et plusieurs milliers de visiteurs.
Le but du festival est de permettre une rencontre entre les auteurs, les éditeurs, les constructeurs, les institutions et le public, qui gardera cette année son rôle de premier jury, en sélectionnant les œuvres les plus marquantes. En août, les auteurs lauréats pourront suivre un stage de perfectionnement, et en septembre quarante œuvres seront présentées sur le parvis de la Défense, en coopération avec le Sicob. Les retardataires qui voudraient présenter leurs logiciels doivent se dépêcher : les dossiers doivent être rendus complets avant le 25 juin. *Festival du Logiciel CIRCA, La Chartreuse, 30400 Villeneuve-lez-Avignon (tél. 90-25.05.46). A Paris c/o TEN, 10, rue Mayet, 75006 Paris (tél. 1-273.27.27).* ▶

Miner 2049er™ Mine de rien j'ai épaté la galerie.





Micro-Loisirs,
14 : 16 I 001321
1: 9390
DECATHLON
PITFALL I
Colecovision - Atari VCS
Mattel - Atari 600/800 XL - Commodore 64.
PITFALL II
Atari VCS
Commodore 64 et bientôt Sinclair.
DECATHLON
Atari VCS
Commodore 64 - Atari 600/800 XL.

Coulisses

ELLE ASSURE

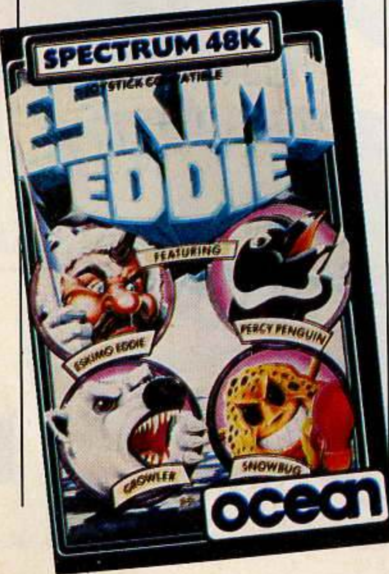
***Fathom, Moon Sweeper, Nova Blast, Wing War,* les nouveaux jeux d'Imagic sont enfin disponi**bles ! La société Vectron, entre autres, en assure la vente. Pour tous renseignements, écrivez à *Vectron, 128, avenue Malakoff, 75116 Paris.*


Nova Blast

Shopping

EN FRANÇAIS

La production de logiciels français de qualité étant encore trop faible, les jeux d'importation sont venus en renfort. Ils occupent aujourd'hui une place de choix dans toutes les boutiques de micro-informatique. Mais les modes d'emploi, en anglais, ne sont pas faciles à comprendre. Une société française, D & L Distribution, a passé des accords avec Ocean Software pour traduire et distribuer leurs logiciels. Nous ne pouvons que saluer cette initiative. Les premiers logiciels traduits sont des jeux pour *Oric 1* et *Spectrum* comme *Eskimo Eddie. D & L Distribution, BP 3, 06740 Châteauneuf (tél. : 93-42.49.98).*





NOUVEAU THOMSON

Thomson contre-attaque en présentant deux nouveaux micros, le *TO7-70* et le *MO5*. Le *TO7-70* est un super *TO7*, et remplace ce dernier. Extérieurement, c'est le même, à quelques détails près. Le vilain radiateur situé à l'arrière a heureusement disparu, la trappe à memo 7 est désormais verrouillable et le clavier à touches de type gomme, est plus agréable d'emploi que l'ancien.
Entièrement compatible avec le *TO7*, le *70* est « gonflé ». Sa mémoire RAM est de 64 K extensible à 128 (la faible puissance du *TO7* était l'un de ses points noirs). De plus, il prend des couleurs : 16 au lieu de 8 sur le *TO7*.
Il permet enfin — tout comme son frère le *MO5* — de réaliser des incrustations, ce qui est une formidable nouveauté dans le monde de la micro-informatique familiale. On peut, grâce à ce procédé, afficher des textes ou des graphiques en même temps que l'on reçoit une émission de télévision !
Le *MO5* bénéficie d'un nouveau design, très élégant, et est habillé de noir. Son objectif est la simplicité. Son Basic est intégré et offre 32 K de RAM utilisateur, mais il n'est pas prévu d'extension de mémoire. Comme le *TO7-70*, il possède 16 couleurs et une définition de 320 × 200. En option, il offre des connecteurs pour crayon optique et manettes de jeux (identiques à celles du *TO7)*. Autre grande nouveauté du *MO5* : son extension digitalisation. Elle permet de stocker une image de télévision en deux couleurs, et de l'utiliser par la suite, par exemple pour un jeu. Enfin, le *MO5* servira de terminal Minitel en couleur.
Avec ces deux nouvelles machines, Thomson possède des arguments de poids pour prendre sa part dans le marché très encombré des micros familiaux. (*TO7-70 :* 3 500 F environ. *MO5 :* 2 390 F environ.)

Rencontres

HEUREUSE ÉLUE

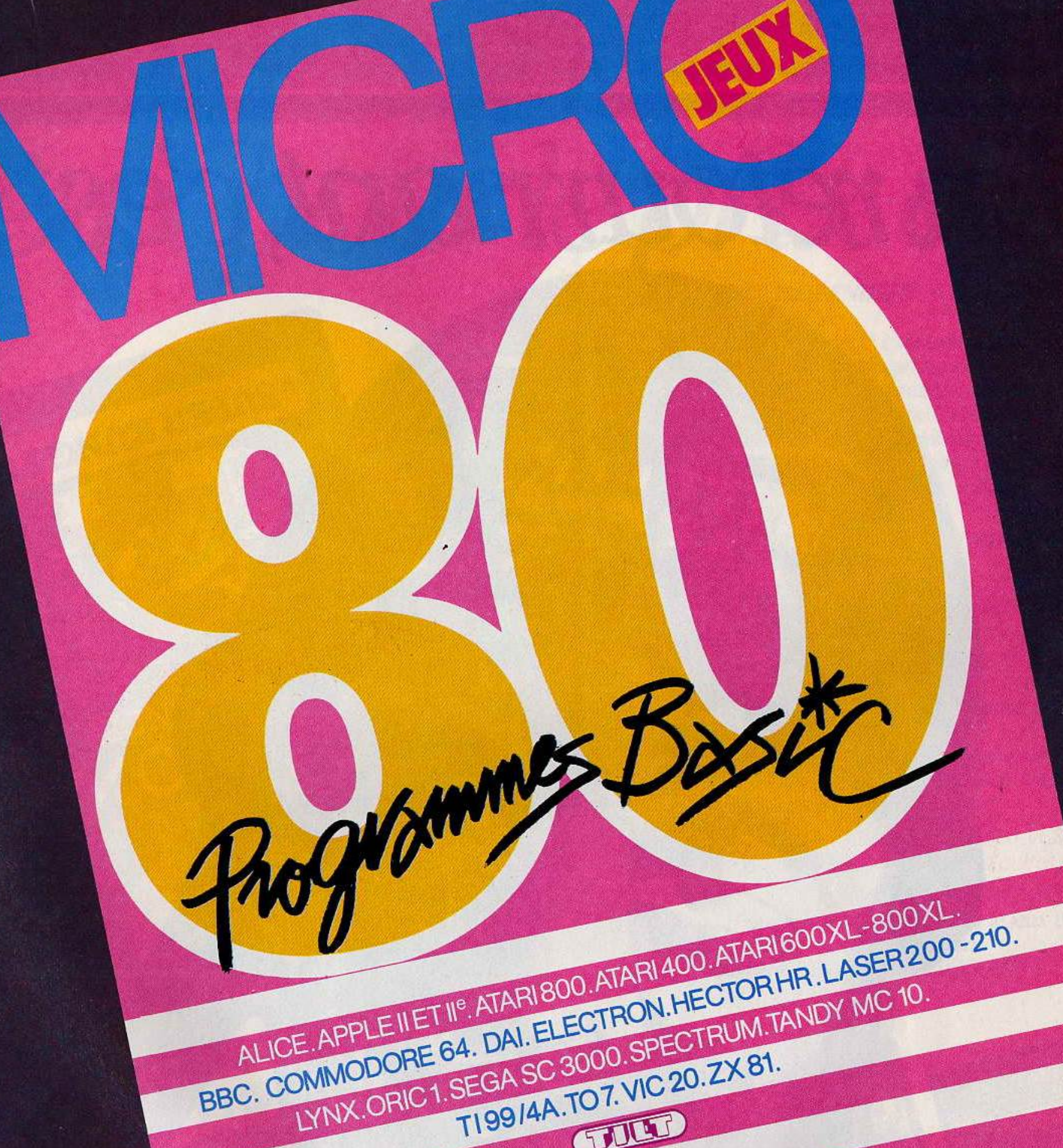
Le championnat de France Atari va bien, merci ! Pour cette quatrième édition, dont le coup d'envoi a été donné pendant le festival du son et de l'image vidéo, au CNIT, il bénéficie de la collaboration des principaux titres de la presse de province et les sélections vont bon train, avec des scores de haut niveau. Après le record de 265 000 points sur *Asterix* à la fin du festival du son et de l'image le 18 mars 84, voici celui établi à la Foire de Paris début mai. Jérôme Peyron a remporté la victoire avec 124 000 points sur *Asterix.* Huit jeunes vedettes d'Atari : *Pole Position, Mario Brother, Dig Dug, Moon Patrol, Joust, Pengo, Cristal Castle, Millipède,* permettent ainsi à tous les joueurs de France de se départager mais le nom de la cassette de la finale ne devait être dévoilé qu'en cours de championnat.
Tilt est cependant en mesure de vous révéler, en exclusivité, le nom de l'heureuse élue : il s'agit d'*Astérix*...

MICRO VACANCES

Vous ne savez pas quoi faire pendant vos vacances ? Faites de la micro ! L'association Manupied organise des stages d'initiation au Basic d'une semaine sur *TRS 80* (1 micro pour deux personnes), agrémentés de ballades à pied dans les Pyrénées ariégeoises. Prix : 1 750 F, hébergement — dans une ferme restaurée — compris. *Du 16 juillet au 18 août. Le Manupied, hameau de Madrangue, Le Bosc, 09000 Foix (tél. 61-65.32.90).*
La société Soft Vert propose des stages d'initiation au Basic d'une semaine sur *Apple II +* et *II e* (1 micro pour 2 ou 3 personnes). Prix : 950 F (cours uniquement). *Soft Vert, 48 bis, rue Emile-Zola, 46100 Figeac (tél. 65-34.21.13).*

DE 16 A 77 ANS

Atari joue à fond la carte des stages informatiques. Après Melun, Tours et Royan, Paris aura à son tour un centre Adac-Atari d'informatique. Pour obtenir des renseignements sur ces stages pour jeunes et adultes (à partir de 16 ans), écrivez ou téléphonez du mardi au samedi de 15 h 00 à 18 h 00, à la *Maison des Ateliers, Terrasse Lescot, Forum des Halles, 91, rue Rambuteau, 75001 Paris (tél. : 233.45.54).* D'autre part, Atari organise pendant les vacances d'été un certain nombre de stages de micro-informatique en association avec des centres sportifs : Méjanne Le Clap, Tignes, Royan. La documentation sur ces stages est disponible sur simple demande. S'adresser à *Atari, service Promotion, 9-11, rue Georges-Enerco, 94008 Créteil.*


MICRO
JEUX
80
Programmes Basic
ALICE. APPLE II ET IIe. ATARI 800. ATARI 400. ATARI 600XL - 800XL.
BBC. COMMODORE 64. DAI. ELECTRON. HECTOR HR. LASER 200 - 210.
LYNX. ORIC 1. SEGA SC 3000. SPECTRUM. TANDY MC 10.
TI 99/4A. TO7. VIC 20. ZX 81.
TILT
35F.



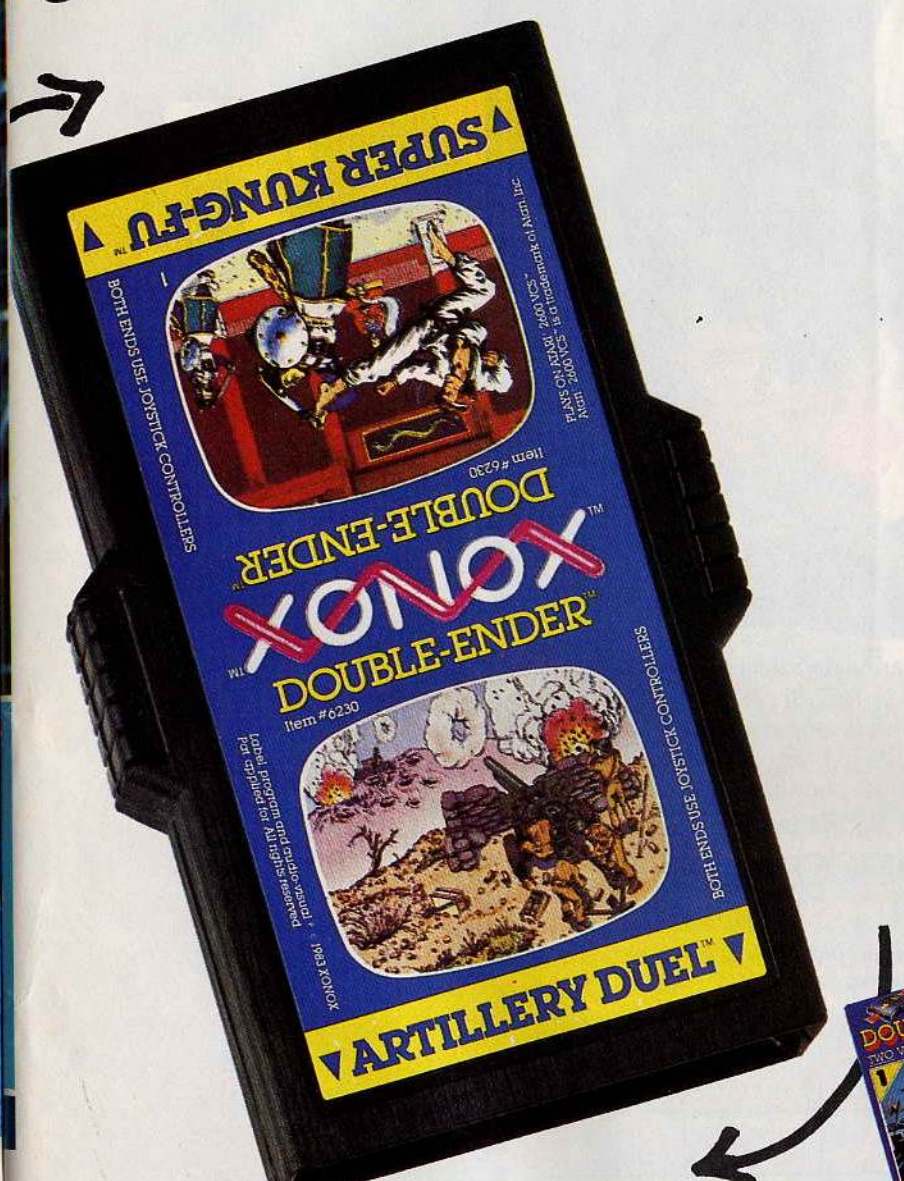
En retournant, c'est 2

Double-Ender™ est une marque déposée appartenant à Xonox.® Atari® et Vidéo Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari Inc.
CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc. Coleco Vision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc.

RSCG BEST SELLER

** Sur la base de prix moyens constatés pour des jeux de type comparable.*





DOUBLE-ENDER,™ C'EST JOUER DOUBLE JEU.

Double-Ender,™ c'est une nouvelle gamme de jeux vidéo unique en son genre. Une cartouche à deux entrées associe deux jeux vidéo entièrement indépendants l'un de l'autre, captivants et très différents.

Action et aventure, stratégie et adresse, ces Double Jeux vont mettre vos réflexes à rude épreuve !

Six aventures haletantes à partager avec de vrais héros :

- une ascension glaciale avec Spike's Peak® et des frissons de terreur avec Ghost Manor®;

- en plein dans le mille avec Artillery Duel® et une lutte sans merci avec Super-Kung-Fu®;

- un duel à mort entre Sir Lancelot® et le Dragon et l'enlèvement spectaculaire de Lady Marianne par Robin des Bois (Robin Hood®).

Bientôt dans tous les magasins de jeux vidéo et dans les vidéo clubs, découvrez les premiers-nés d'une grande série !

Compatibles avec Atari® 2 600 VCS,® CBS Coleco Vision™ et bientôt avec d'autres standards.

Pour recevoir notre catalogue jeux vidéo, écrivez à RCV, 255, rue Galliéni 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.

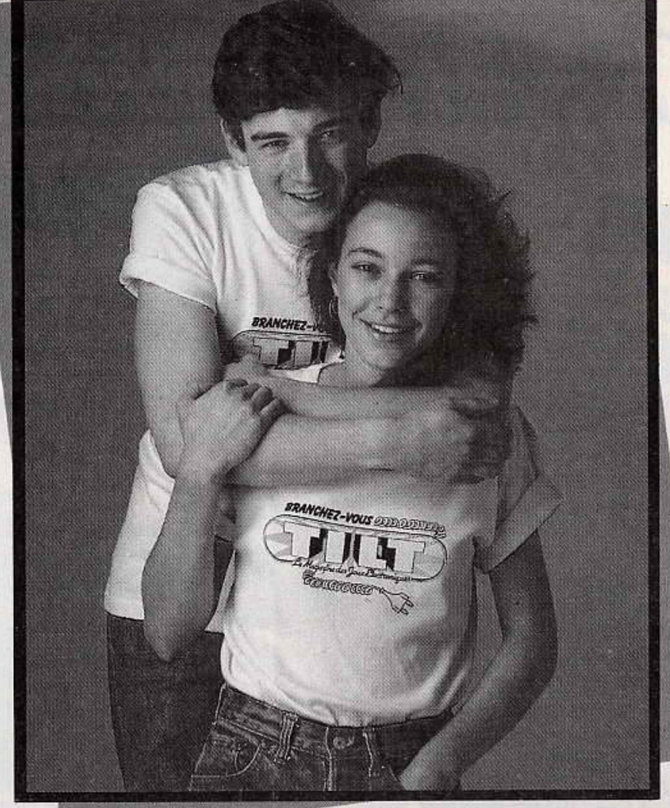
DOUBLE-ENDER.™

En retournant, c'est 2 fois plus renversant.

JEUX VIDEO



le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT.
Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

A remplir et renvoyer accompagné de votre règlement à TILT 2 rue des Italiens 75009 Paris

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38	....	....	....
40/42			

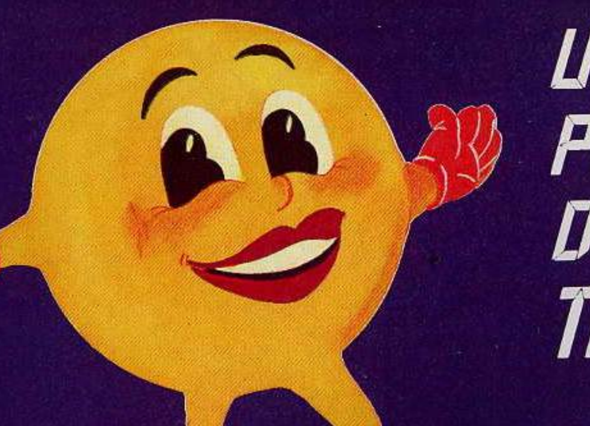
Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL ... .

Nom ____________________
Prénom ____________________
N° ______ Rue ____________________
____
Code postal ⌊⌊⌊⌊⌊
Ville ____________________

Ci-joint mon règlement par
☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. à l'ordre de TILT

NOAO



UNE BONNE NOUVELLE
POUR TOUS LES FANS
DES JEUX ELECTRONIQUES...
TILT DEVIENT MENSUEL

Abonnez-vous dès aujourd'hui pour recevoir chez vous chaque mois



10 NUMEROS PAR AN POUR 130 F SEULEMENT

- Vous découvrirez chaque mois dans Tilt tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.
- Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.
- Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous réservent pour les mois à venir les grands éditeurs de logiciels.
- Vous apprendrez à mieux connaître les différentes marques d'ordinateurs de jeux et de consoles, leur fonctionnement, l'importance de leur ludothèque, leurs possibilités d'extension.
- Vous vous initierez à la programmation ludique en essayant sur votre calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.
- Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.

ET RECEVEZ VOTRE CADEAU

Avec le premier numéro de votre abonnement, vous recevrez gratuitement, EN CADEAU, le numéro hors-série de Tilt : JEUX EN TÊTE. 16 pages de jeux inédits, qui mettront à l'épreuve votre esprit d'observation et la vivacité de vos réflexes.



POUR ÉCONOMISER 35 F SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT ET RECEVOIR VOTRE CADEAU, RETOURNEZ TRÈS VITE LE TITRE D'ABONNEMENT CI-CONTRE.



Photos : Pierre SABATIER



PLUS BEAU QU'ADAM TU MEURS

Adam vient de traverser l'Atlantique. A pieds secs et sans rien oublier : ni ses périphériques, ni ses super-jeux ni... sa feuille de vigne ! Une bonne surprise pour l'été que TILT dévoile enfin.

La console *Colecovision* connaît de nombreux adeptes à juste titre, puisqu'il s'agit de l'un des plus puissants ordinateurs de jeux. Sa ludothèque est encore relativement restreinte en France, mais d'excellente qualité comme en témoigne le très récent jeu *Rocky*. En France, un public, chaque jour plus important, attendait avec impatience la venue de l'*Adam*, la fameuse chaîne informatique de C.B.S. En plus de ses caractéristiques techniques évoluées, le prix du système complet prêt à fonctionner — trois modules unité centrale, clavier et imprimante — proposé à moins de 10 000 F a effectivement de quoi séduire. Il s'agit de l'outil idéal qui peut se placer à mi-chemin entre l'ordinateur semi-professionnel et la console de jeux.

L'Adam, chaîne informatique, est disponible suivant deux versions. La première conviendra à ceux qui possèdent déjà une console de jeux CBS, l'*Adam* jouera le rôle d'une extension de programmation. Il se nomme alors modèle additionnel n° 3 à l'ordinateur de jeux et se compose des éléments suivants : une unité centrale avec un lecteur de cassettes digitales, un clavier mécanique détachable, une imprimante à marguerite, deux manettes de jeux, trois logiciels (initiation au basic, traitement de textes et un super jeu *Buck Rogers*) pour 8 300 F. Si vous ne possédez aucun de ces éléments, la configuration « indépendante » est conçue pour vous. Elle comprend tous les modules et accessoires déjà cités avec en plus, intégrée à l'unité centrale, une console de jeux CBS *Colecovision*. Cette version est proposée à 9 900 F. L'*Adam* est considéré comme un micro-ordinateur bien que sa taille puisse prêter à confusion compte tenu du volume important pris par les trois ou quatre modules.

CBS propose deux unités centrales. La première vient en complément de la console *Colecovision*, elle ne possède pas de connecteur pour les cartouches ludiques CBS. Sa taille est bien inférieure à la seconde, dans laquelle est intégrée la console de jeu et qui comporte sur le boîtier, une petite trappe pour la connection de cartouches. Ces deux unités centrales recèlent néanmoins de nombreux points communs. Elles contiennent une mémoire vive de 80 kilo-octets, ce qui leur confère des performances de base assez exceptionnelles pour un micro-ordinateur de ce type — de nombreux concurrents ne dépassent pas 64 Ko RAM. La mémoire vive de l'*Adam* est extensible à 144 Ko. Un lecteur de cassettes digitales est également intégré à l'unité centrale et prévoit l'emplacement d'une seconde unité de lecture. Voici une très bonne initiative qui nous évite ▶

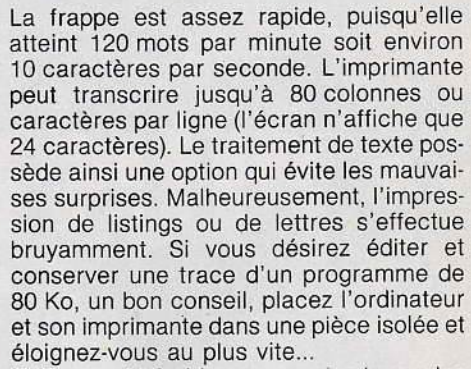
d'adjoindre un élément extérieur additionnel. Le lecteur de cassettes digitales utilise des cassettes audio qui coûtent environ 30 F. Elles permettent de stocker jusqu'à 500 Ko ou 250 pages de textes format A4, c'est-à-dire 21 × 29,7 cm papier standard : des capacités plus qu'honorables pour ce type de matériel. La lecture des cassettes est effectuée à grande vitesse d'où l'utilisation de cassettes spécialement conçues pour ce type de lecture. Le lecteur de cassettes est beaucoup moins coûteux qu'une unité de disquette, mais d'un accès légèrement plus long. Prenez garde à ne pas laisser vos cassettes à proximité d'une source ou d'un objet magnétique car semblables aux disquettes, elles semblent très fragiles et vous risqueriez de perdre vos programmes. Il ne faut surtout pas les approcher de l'imprimante ou de l'unité centrale. Cette bévue serait fatale à vos logiciels contenus sur cassettes digitales. En fait, le lecteur de cassettes à grande vitesse concrétise la solution intermédiaire entre le lecteur de cassettes classique et le lecteur de disquettes, pour un coût beaucoup moins élevé. Seul le manque de fiabilité du chargement est à regretter, ce qui ne le différencie pas du lecteur de cassettes classique.

En effeuillant la marguerite...

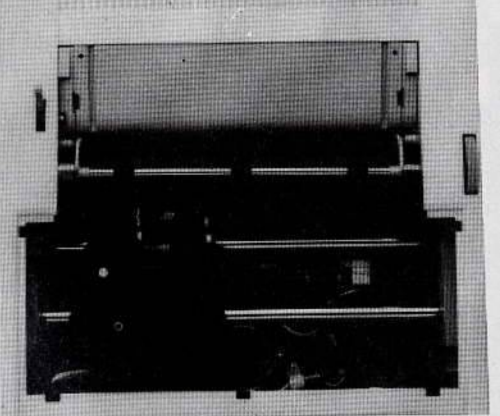
Le clavier détachable devrait être proposé en France au standard Azerty clavier français, mais il est possible que les premiers micro-ordinateurs Adam soient équipés d'un clavier Qwerty au standard américain. L'ensemble du clavier, comme l'unité centrale, dans les tons beige, se connecte à l'arrière du boîtier de l'unité centrale. Il se compose de 75 touches de type professionnel, qui permettent une frappe rapide pour le programmeur débutant ou initié. Le clavier se décompose en quatre parties distinctes avec sur le côté un joystick. La partie la plus importante se compose de touches alphanumériques où l'on retrouve les lettres de l'alphabet. Six touches de fonctions ou de dialogues interactifs permettent à l'*Adam* de s'adresser à l'utilisateur. Elles sont très pratiques pour introduire les différentes commandes afférentes au traitement de textes. Huit touches de commande en haut à droite du clavier permettent d'entrer un ordre en pressant une seule touche. Sur le côté gauche, en bas du clavier, se trouvent cinq touches pour le défilement du texte, la tabulation et le déplacement du curseur à l'écran. Le joystick sert de commandes des jeux, mais dispose aussi d'un levier avec lequel s'effectuent les déplacements du curseur à l'écran. La manette de jeux comporte, par ailleurs, deux boutons de feu et un clavier numérique à utiliser dans certains logiciels ludiques. Le dernier élément important de la chaîne informatique Adam est l'imprimante à marguerite. Non, la marguerite n'est pas une fleur, ici



Adam : version console intégrée avec imprimante



il s'agit d'une plaque tournante contenant les caractères à imprimer. Les marguerites présentent plusieurs avantages, dont le premier réside dans la qualité d'impression irréprochable que l'on ne peut retrouver sur une imprimante à matrice. D'autre part, la variété des marguerites offre un large choix de caractères d'impression. Il est ainsi possible de transformer l'imprimante en une machine à écrire très performante. Il s'agit ici d'une impression qualité courrier. Bientôt, un introducteur feuille à feuille sera disponible et facilitera la réalisation d'imprimés. Pour l'édition de listings de programmes, il faut utiliser des rouleaux de papier beaucoup moins onéreux. Le papier utilisé ne dcit pas dépasser 25 cm de large.



Imprimante

La frappe est assez rapide, puisqu'elle atteint 120 mots par minute soit environ 10 caractères par seconde. L'imprimante peut transcrire jusqu'à 80 colonnes ou caractères par ligne (l'écran n'affiche que 24 caractères). Le traitement de texte possède ainsi une option qui évite les mauvaises surprises. Malheureusement, l'impression de listings ou de lettres s'effectue bruyamment. Si vous désirez éditer et conserver une trace d'un programme de 80 Ko, un bon conseil, placez l'ordinateur et son imprimante dans une pièce isolée et éloignez-vous au plus vite...

L'*Adam* est très bien pourvu au niveau des extensions puisque sont inclus à la version de base une imprimante et un lecteur de cassettes digitales. Mais bientôt, CBS compte proposer plus de dix périphériques supplémentaires : une extension mémoire vive de 64 Ko, un lecteur de disquettes 5 pouce 1/4 double face, double densité pour lire les disquettes compatibles CPM



Le clavier et son extension joystick

(IBM PC, APPLE...), une interface RS 232 qui permet de connecter tout modèle d'imprimante, une carte 80 colonnes à l'écran et un Modem. Ce dernier permet de relier deux ordinateurs situés à des distances très éloignées grâce à une ligne de téléphone, mais, ce type d'accessoire risque de se faire attendre longtemps en France en raison des normes strictes imposées par les P.T.T. Bien sûr, tous les périphériques déjà disponibles pour la console CBS *Colecovision* fonctionnent aussi sur l'*Adam*, il s'agit ici d'une compatibilité totale.

Le monde à l'envers

Contrairement à beaucoup de marques concurrentes, CBS commercialise l'*Adam* avec toutes ses extensions y compris les câbles de branchements. Comme la console, il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire d'une prise péritélévision ; un adaptateur antenne est proposé en option pour environ 500 F.

La chaîne informatique *Adam* et *Coleco* possède une mémoire vive de 80 kilooctets, quelque soit la version. Si vous ne possédez pas la console, la mémoire vive toute entière est contenue dans l'unité centrale. Pour les possesseurs d'une console CBS qui feront l'acquisition du module additionnel n° 3, l'unité centrale possèdera 64 Ko de mémoire vive, les 16 Ko manquants sont ceux de l'ordinateur de jeu Colecovision. Pour cela, il suffit de brancher l'unité centrale *Adam* à la console. La mémoire vive peut être portée à 144 Ko à l'aide d'une simple extension. Le microprocesseur générant le langage basic n'est autre que le classique microprocesseur Z 80 qui fonctionne sur le *Spectrum* et le *TRS 80*. Ce petit détail facilitera l'approche de l'assembleur aux programmeurs initiés sur d'autres micro-ordinateurs. Le langage basic utilisé par l'*Adam* est assez classique et les habitués du basic Applesoft trouveront sans aucun doute quelques ressemblances frappantes. Mais le basic de l'*Adam* n'est pas contenu en mémoire morte. C'est le monde à l'envers car ici le programme contenu en mémoire morte n'est pas un langage mais un logiciel de traitement de textes. Pour programmer, il faut charger la cassette *Smart Basic*. La mémoire vive est alors moins importante, la partie manquante étant consommée par le programme basic.

L'Adam possède une définition graphique d'écran de 256 × 192 pixels. Comme sur la majorité des micro-ordinateurs fonctionnant en péritel, vous disposerez de seize couleurs dont huit couleurs de base — du rouge, bleu, turquoise, jaune au vert clair, vert foncé, noir et blanc — qu'il est possible de mélanger pour obtenir jusqu'à deux cent dix teintes. Il suffit d'apprécier la qualité graphique et la variété des couleurs proposées sur les cartouches ludiques de la console *CBS Coleco* pour mesurer l'étendue des possibilités dans ce domaine.

Un jeu tel que *Zaxxon* illustre très précisément les capacités de l'ordinateur *Adam* et nous ne tenons pas compte des très nombreuses instructions destinées à la création de dessins en haute définition graphique. L'une de ces instructions, « sprites », permet de définir un petit dessin ou un caractère graphique sur une matrice 8 × 8 pixels, d'une ou plusieurs couleurs. Il sera ensuite possible de les animer à l'écran sans difficulté, ni contrainte. Le sprite ou lutin est la commande idéale et nécessaire pour la création de jeux en langage basic. Contrairement à l'*Apple II*, la gamme des instructions graphiques disponibles sur l'*Adam* est plus complète. L'utilisation du langage basic reste assez simple à manier. L'utilisateur devra cependant y passer un certain temps avant de le maîtriser parfaitement.

La qualité sonore de l'*Adam* ne manque pas de ressources. Il possède un synthétiseur à trois canaux et cinq octaves, et un générateur de bruit blanc. Ces possibilités sonores sont largement exploitées dans les logiciels Coleco, tel que *Zaxxon*.



Pour les possesseurs de Colmeco : le modèle additionnel n° 3. L'unité centrale prête à accueillir votre console

Nous avons aimé :
- l'ensemble complet (unité centrale, clavier, imprimante) ;
- la qualité des logiciels ;
- les possibilités de programmation ;
- la facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :
- le rapport qualité-prix ;
- la taille imposante de la chaîne informatique *Adam* ;
- la fiabilité parfois incertaine des cassettes digitales ;
- la faible ludothèque spécifique à l'*Adam*.

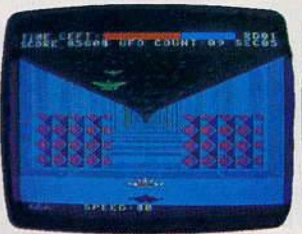
RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 64 Ko
Extension RAM : 80 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joysticks : oui (2)
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Prix : 8 000 F (sans la console) ou 9 900 F (console intégrée)

K7 digitales et super-jeux

Mis à part la cassette *Smart Basic* destinée à la programmation, vous disposez de deux autres programmes. Le premier est un traitement de textes qui utilise l'imprimante. Il est contenu dans la mémoire morte de l'ordinateur. Pour accéder à ce logiciel, il suffit de presser une touche. Il peut être utilisé pour l'édition de courrier, d'ouvrages ou tout autre texte modifiable à tout moment sur l'écran avant l'impression. Un logiciel d'une étonnante facilité à utiliser grâce aux touches de dialogue (six) et de ▶




***Buck Rogers*, livré sur cassette digitale vous offre un combat spacial en douze tableaux. En voici déjà cinq.**

commande (dix). Il est aussi possible de conserver les textes sur cassette « digitale », jusqu'à concurrence de 250 pages. Vous pourrez également réaliser des tableaux et les corriger à loisir.

Le second programme est un super-game-pack, *Buck Rogers,* livré sur cassette digitale. Il s'agit d'un combat spatial en douze tableaux. Les qualités de *Buck Rogers,* tout à fait exceptionnelles, s'apparentent à celles des jeux à disque laser. Mais les joysticks Coleco sont parfois difficiles à manier et rendent les déplacements imprécis.

Outre les cartouches ludiques Coleco qui se connectent directement sur l'unité centrale ou la console, CBS annonce la venue pour le deuxième semestre 84 d'une gamme complète de super-jeux sur cassettes digitales ; titres prévus : *Super Zaxxon, Super Donkey Kong, Super Donkey Kong Junior, Super Front Line, Super Sub-rock, Super Dragon's Lair* et *Super Stan Trak.*

Les super jeux ont un point commun : ce sont tous des versions améliorées de thèmes déjà classiques, accompagnées de tableaux inédits. Bien sûr, tous les logiciels fonctionnant sur la console *Coleco* et disponibles aux Etats-Unis pourront être connectés à l'*Adam* : en tout, plus de 150 programmes de jeux ou applications sont commercialisés par plus de 16 sociétés telles que Data Soft, Sierra on Line, Hesware, Broderbund, Epyx... Bientôt un adaptateur multi-cassettes permettra de connecter les cartouches au standard de la console *Atari 2600*. Mais les possibilités de compatibilité ne s'arrêtent pas là. En effet, en utilisant le lecteur de disquettes vous disposerez d'une bibliothèque de logiciels compatible CP/M. Malheureusement, cette bibliothèque ne contient que des programmes de gestion. Mais Coleco, qui s'apprête à utiliser ce standard, proposera bientôt des logiciels de jeux. En fait, le nombre de logiciels spécifiques à l'*Adam* et utilisant donc toutes ses capacités sont peu nombreux, pour le moment. La plupart des fabricants de soft attendent en effet qu'*Adam* ait fait ses preuves sur un marché en pleine mutation, marché de plus en plus exigeant sur la qualité et la fiabilité des ordinateurs. D'autre part, l'utilisation, spécifique à l'*Adam,* des cassettes digitales, limite aussi la bibliothèque de jeux.

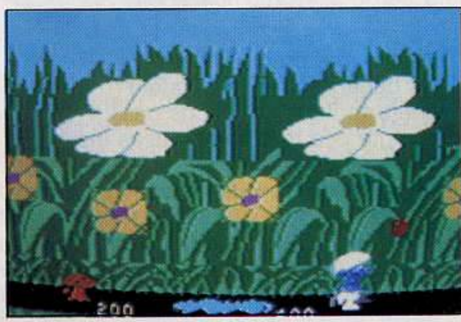
Sur les cent cinquante logiciels disponibles aux Etats-Unis, seuls quelques rares exemplaires nous parviendront, parmi lesquels des jeux Sierra on Line tels que *Frogger, Boxing* et *Le Prisonnier,* selon J.B. Industrie, le futur importateur. D'autres suivront, leur nombre dépendra de l'impact du micro-ordinateur *Adam* en France.

En plus de ses différentes compatibilités déjà citées, une cartouche de mémoire morte devrait rendre les programmes de l'*IBM PC* compatibles sur l'*Adam* en utilisant le lecteur de disquettes. Mais n'ayant pas encore pu manier ce type d'extension, il faut rester très prudent. Peut-être ne viendra-t-elle jamais en France. Quelques habitués reconnaîtront du premier coup d'œil les similitudes entre le basic de l'*Adam* et le basic *Applesoft* et pourront, sans aucun problème, utiliser les listings écrits en basic Apple. Quant à la compatibilité avec les logiciels Apple proprement dits, celle-ci n'ayant pas encore pu être vérifiée, il faut émettre quelques réserves à ce sujet. Aucune précision ne pourra être apportée avant la commercialisation du lecteur de disquettes.

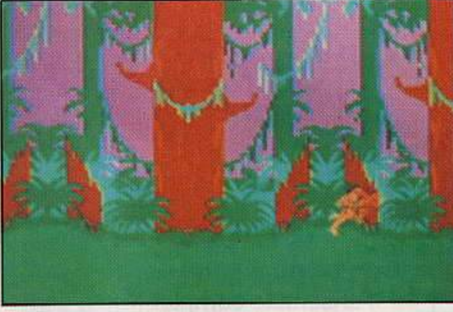
Bertrand RAVEL



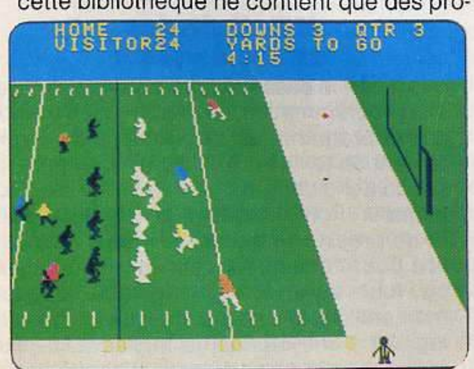
Dragon's Lair



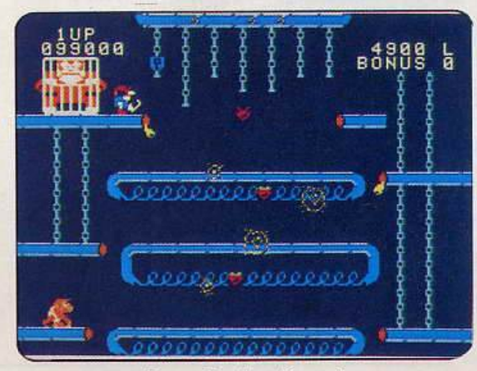
Les Schtroumpfs



Tarzan



Super Football



Super Donkey Kong Jr



Super Zaxxon



YKA - Photo Agence SAM - Ch Platiau

POUR MARQUER DES BUTS, OUVRE VITE UNE BOÎTE DE LA VACHE QUI RIT. TU TROUVERAS DANS CHAQUE BOÎTE DE LA VACHE QUI RIT UN JEU. POUR GAGNER CONTRE TON COPAIN, C'EST FACILE IL FAUT GRATTER, SI TU GRATTES AUX BONS ENDROITS, TU ES LE CHAMPION.

LE NOUVEAU JEU DE L'ÉQUIPE DE FRANCE DANS LES BOÎTES DE LA VACHE QUI RIT, JUSQU'AU 1er JUILLET 1984.

bel **La vache qui rit**®

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS

NO ESCAPE
Jason et les furies

Jason s'est emparé de la toison d'or, mais, arrêté dans sa fuite par la colère des dieux, il se retrouve enfermé dans le temple d'Aphrodite. Pour s'en échapper, il doit avant tout déjouer la surveillance des furies qui, sans répit, le survolent et le bombardent de jets de feu. Mais les furies ne laissent pas leur proie s'échapper aussi facilement et Jason doit se résoudre à les tuer. Il lance des pierres contre le toit du temple. Les tuiles, descellées, tombent sur les

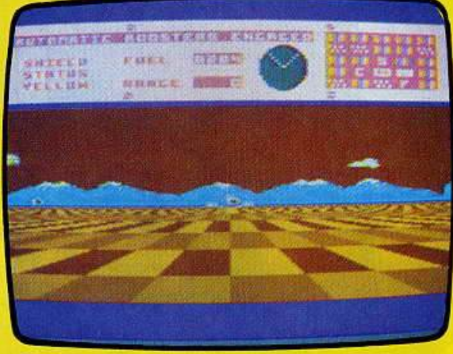


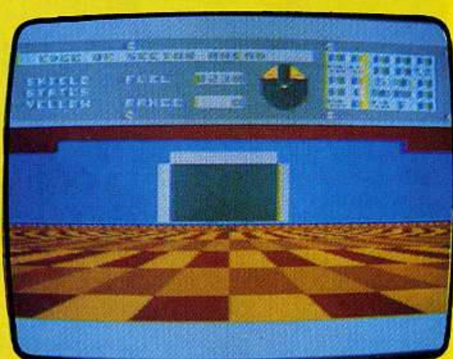
furies et les détruisent ; mais si c'est une pierre lancée par Jason qui heurte les gardiennes du temple, loin d'être blessées, elles se reproduisent...
Si la première vague de furies est relativement facile à vaincre, les suivantes exigent une parfaite maîtrise du jet de pierre, à la verticale ou en diagonale : le rythme de déplacement des monstres varie en effet sans cesse et faire tomber une tuile sur l'un d'eux relève de la gageure ! (Imagic pour *Atari 2600*.)

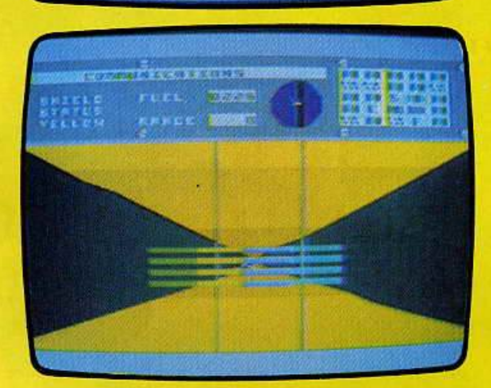
Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 350 F environ

DIMENSION X
Le grand jeu

« Jaraloba » : les aventuriers les plus téméraires, les héros les plus endurcis, tous tremblent en entendant ce nom. L'enfer ! Et c'est vous qui avez été choisi pour pacifier cette planète interdite, perdue aux confins des galaxies.
De votre cockpit panoramique, vous voyez le sol défiler. Accélération foudroyante, virages à droite, à gauche, marche arrière étonnante, votre vaisseau réagit à la moindre sollicitation et la simulation atteint un degré de réalisme inconnu jusqu'ici. Mais vous n'avez pas le temps de vous extasier outre mesure, car sur votre écran radar apparaissent deux points clignotants tandis que







votre moniteur de communication affiche « Rigillians Approaching ».
Le grand jeu commence. Vous armez vos lasers et faites feu.
Toutes les possibilités de votre vaisseau de combat sont exploitées pour éviter les rayons meurtriers de vos adversaires. Une fois ces derniers éliminés, ne croyez surtout pas que votre mission est terminée : il reste 24 zones de conflit à pacifier ! Sélectionnez sur la carte du désert, la zone où vous désirez aller et dirigez-vous vers la porte qui permet d'y accéder. Elle s'ouvrira automatiquement devant vous et vous vous retrouverez dans un couloir sinueux barré de murs : passez au-dessus ou en-dessous ; si vous les percutiez, vos boucliers de protection seraient gravement endommagés...
Dimension X marque une évolution très nette dans la micro-informatique ludique. Les graphismes, l'animation, les bruitages stupéfient autant que ceux d'un *Zaxxon* lors de sa sortie pour la console *Colecovision* : Synapse, dont la réputation n'est plus à faire, a réussi ici un nouveau coup de maître. (Synapse pour *Atari 600* et *800 XL*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : n.c.

3 D SEIDDAB ATTACK
Patrouille en ville



Aux commandes de votre char, votre mission est de patrouiller dans les rues de la ville et de détruire les unités de vos impitoyables ennemis qui se seraient aventurés à votre portée. Votre tank dernier modèle dispose d'un radar qui vous permet de localiser vos adversaires. Sa puissance de tir se compose d'un canon à boules d'énergie. Vous pouvez contrôler la hauteur de tir et, une fois le projectile lancé, il vous faudra encore le guider jusqu'à la cible. Vous devrez donc anticiper votre tir. Vous combattez contre cinq types d'assaillants. Chacun d'eux est capable de tirer pour tenter de vous détruire. Cependant, leur puissance de tir est variable. Pour les premiers, vous limiterez les dégâts en utilisant votre plaque de protection frontale. Mais n'en abusez pas. Des impacts répétés finiraient par la détériorer et vous seriez alors sans protection. Le robot Hova dispose, pour sa part, de missiles beaucoup plus puissants. Vous aurez tout intérêt à le détruire dès que vous l'aurez localisé si vous ne voulez pas être détruit vous-même. Un bon conseil : changez fréquemment de rue si vous ne voulez pas vous retrouver face à un nombre trop important d'adversaires à la fois. Un bon jeu d'action, au graphisme en trois dimensions agréable. (Cassette Hewson Consultants pour *Dragon 32*.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 250 F environ

MOON BUGGY

Au clair de la terre

Vous êtes le chef de secteur dans une base de défense lunaire. Aux commandes d'un buggy particulièrement maniable (il peut même sauter !), vous effectuez comme chaque jour votre patrouille de reconnaissance. Mais, les envahisseurs de l'espace ont choisi précisément ce jour pour mener une attaque surprise. Ils ont déjà envoyé un de leurs cuirassés pour semer des mines sur votre parcours. Quelques tanks ennemis ont même réussi à débarquer et leurs soucoupes emplissent le ciel lunaire. Il vous faut absolument prévenir vos unités mais votre radio de bord vient de tomber en panne et vous devez rejoindre votre base au plus vite. Mais vos attaquants viennent de vous apercevoir. Comprenant le danger, ils vont déployer toute leur puissance de feu pour vous anéantir. Vous devrez éviter les boules d'énergie tirées par les tanks, ainsi que les bombes photoniques larguées par les soucoupes. Heureusement, votre buggy est armé et vous disposez, pour vous défendre, de missiles sol-sol contre les tanks et de missiles sol-air contre les soucoupes. Il n'est déjà pas si facile de contrôler conjointement les attaques de surface et les attaques aériennes. Et, pourtant, il vous faudra aussi détruire ou éviter les mines sans oublier de sauter par-dessus les cratères qui parsèment la surface de notre satellite. Arriverez-vous à la base à temps ? L'avenir de la Terre est maintenant entre vos mains. Un bon jeu d'action nécessitant des réflexes rapides. (Cassette Anirog Software pour *Spectrum 48 K.*)



Type : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 100 F environ

HUNCHBACK

Que ferais-je sans toi ?

Vous incarnez Quasimodo et devez secourir la belle Esmeralda, prisonnière tout en haut du donjon. Ici, pas de singe géant dont vous devriez éviter les projectiles. La belle a été enlevée par le maître des lieux et celui-ci est bien décidé à ne pas se la faire reprendre. Pour cela, il a disposé toute une série de pièges qui séparent notre pauvre Quasimodo de sa fiancée. Mais, comme tout le monde le sait, si Quasimodo est sourd, il n'est pas manchot pour autant. Notre ami part donc en quête de sa promise. Sautant le long des remparts, il devra éviter les fosses où se consume du feu grégeois, se faufiler entre les volées de flèches que lui décochent les archers lancés à sa poursuite et éviter les boules de feu du magicien venu à la rescousse. Bien évidemment, la garde a été doublée pour prévenir toute intrusion et ces solides gaillards ne plaisantent pas avec leurs lances. Pour franchir certains précipices inaccessibles en un seul bond, Quasimodo devra saisir la corde qui pend justement là et s'élancer jusqu'à l'autre bord. Heureusement pour lui, sonner les cloches pendant des années l'a familiarisé avec ce mode de locomotion. ▶



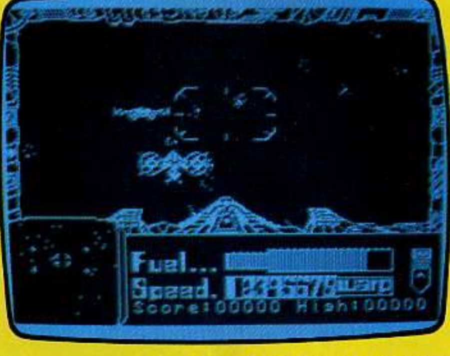
Notre pauvre ami ne pourra même pas prendre le temps de souffler, car le chevalier noir, lancé à sa poursuite, risque alors de le rattraper et de lui faire chèrement payer son audace. Quinze écrans devront être franchis avec succès avant que Quasimodo ne retrouve sa belle. Aidez-le donc dans cette entreprise car la vie, sans Esmeralda, lui paraît abominablement fade. (Océan pour *Spectrum* 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 110 F environ

3 SPACE WARS

S'il n'en reste qu'un...

Vous êtes le dernier combattant terrien dans cette terrible guerre qui vous a opposé aux envahisseur de l'espace. A vous de leur montrer que, même s'il n'en reste qu'un, cet ultime défenseur saura infliger de lourdes pertes parmi les vaisseaux ennemis. Par bonheur, vous êtes à bord de l'engin le plus sophistiqué que l'on ait construit sur terre jusqu'ici. Vous êtes équipé d'un bouclier de protection qui absorbe l'énergie des rayons laser ennemis. Pour abattre vos agresseurs, vous disposez d'un canon laser dernier modèle qui consume instantanément vos rivaux, pour peu que vous ayez fait mouche. Mais, rançon de votre puissance, ces deux dispositifs sont très gourmands en énergie et celle-ci n'est pas inépuisable. A intervalles réguliers, vous allez devoir arrêter le combat et vous aligner face à une station orbitale d'énergie pour refaire le plein. Vos moteurs ioniques, de puissance contrôlable, ne consomment, pour leur part, qu une quantité d'énergie négligeable. Il n'est pas si facile de repérer ses adversaires dans le vide intersidéral.



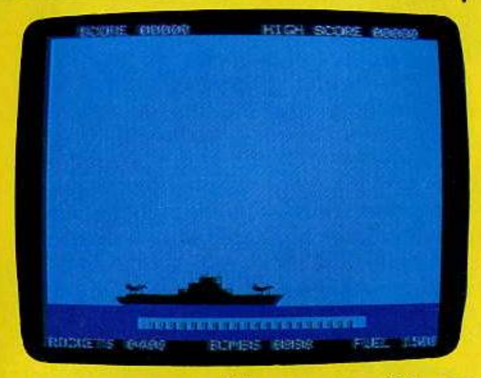
Heureusement, vous disposez d'un radar qui vous informe en permanence de leur position. Mettez le cap sur eux et tentez de les centrer dans votre mire de tir. Mais, si vous êtes rompu aux combats aériens, il en est de même pour vos ennemis. Il faudra faire preuve d'une totale maîtrise pour que ce ballet s'achève par l'explosion de votre adversaire. Ce jeu difficile est servi par un graphisme en trois dimensions remarquable. (Cassette Consultants pour *Dragon 32*.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 250 F environ

HARRIER ATTACK

Mission suicide

Peut-être inspiré des événements récents survenus aux Malouines, le jeu consiste à décoller d'un porte-avions. A bord de votre Harrier, vous allez aujourd'hui effectuer une périlleuse mission. Il faut bombarder les forces ennemies qui se situent à la fois sur terre et dans les airs en évitant les missiles sol-air. Mais surveillez aussi les avions qui vous harcèlent sans cesse. Nous regrettons que les commandes de l'avion ne



soient pas connectées a un joystick, car plusieurs manipulations simultanées sont parfois impossibles à effectuer au clavier. Mis à part cette gymnastique éprouvante, *Harrier Attack* est l'un des meilleurs logiciels d'action actuellement disponibles sur *Oric 1* et *Atmos*. (Cassette audio Durell Software pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 90 F environ

SKY BLAZER

La force de frappe

Une planète est prisonnière de l'empire tyrannique de Bungeling. A bord de votre avion baptisé Sky Blaser, vous devrez tout mettre en œuvre pour délivrer la galaxie. Cette tâche semble facile, mais lorsque vous saurez que les soldats Bungeling possèdent une grande force de frappe, peut-être serez-vous moins enthousiaste.

A l'aide de votre joystick, bombardez et tirez sur les forces ennemies en économisant vos munitions, car vous ne disposez que de trente bombes. Si le carburant ou les munitions viennent à manquer, vous pouvez, grâce à un ravitaillement en vol, refaire le plein : une manœuvre fort périlleuse, vous verrez. Evitez de bombarder les arbres car chaque végétal gravement atteint vous retirera des points. Comble de malchance, ils se situent près des bases ennemies. Mais avant d'anéantir le tyran, vous devrez abattre les tanks, les missiles, les mines et les installations rebelles. Un thème ludique très classique repris sur de nombreux micro-ordinateurs comme l'*Apple II* ou le *Commodore 64* (cartouche Synapse Software pour *Commodore Vic 20*)



Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 425 F environ

GASPAK

Hommes-araignées

Dans un décor médiéval, vous devez défendre une place forte contre les assauts des Omphals, vos ennemis jurés. Installé en haut du mur, vous lancez des boulets sur les assaillants qui grimpent aux remparts telles des araignées. Il ne faut pas en laisser un seul vous atteindre, sinon vous êtes un homme mort. Plus les Omphals grimpeurs se multiplient, plus le jeu devient attrayant bien que vous ne sachiez plus où donner de la tête. Vous aurez la possibilité



de choisir le niveau de jeu, c'est-à-dire la rapidité des boulets et la vitalité de vos ennemis. Une option intéressante permet au joueur de déterminer les touches du clavier qui lui serviront à utiliser ce logiciel. L'absence d'une manette de jeux ne se fait absolument pas sentir dans ce type d'action. Nous regrettons seulement la pauvreté des couleurs dans les graphismes. (Cassette audio Loriciels pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 95 F environ

CRYSTAL CASTLE

Un routier sympa

Bentley, l'ours croqueur de diamants, n'aura pas mis longtemps à se multiplier : quelques semaines à peine après s'être lancé à l'assaut des salles d'arcades, il arrive, en pleine forme, sur nos consoles Atari. Bien sûr, il a maigri et n'affiche plus la mine



superbe qui a fait la gloire du jeu d'arcades mais il reste malgré tout d'une vaillance à toute épreuve. Arbres, chenilles, abeilles et même la redoutable sorcière Mathilda ont fort à faire pour l'empêcher d'atteindre son but et Bentley engrange les diamants avec la maîtrise d'un vieux routier des jeux vidéo. De plus, dans les cas difficiles, il retrouve son chapeau de magicien qui le rend invulnérable pendant quelques secondes... Bref, *Crystal Castle*, dans cette version pour *Atari 2600* reprend tous les éléments du jeu d'arcades, présenté dans Tilt n° 11 avec succès, eu égard aux capacités limitées de la console comparée à un jeu d'arcades : les huit tableaux, les bruitages (remarquables !), l'action ne vous lasseront pas de sitôt. Seul le graphisme du château dans lequel évolue Bentley exigera une période d'accoutumance, pour tous les joueurs d'arcades. (Atari pour *Atari 2600*).

Type : action et habileté
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 350 F environ

MILLIPEDE

Opération DDT

Centipède a fait frémir des générations de joueurs, jardiniers dans l'âme, mais les incursions dévastatrices de cette chenille diabolique dans un potager soigneusement entretenu ne valent pas celles de sa sœur cadette dans *Millipède*. Surgissant de l'horizon, elle va d'un bout à l'autre de l'écran en descendant progressivement

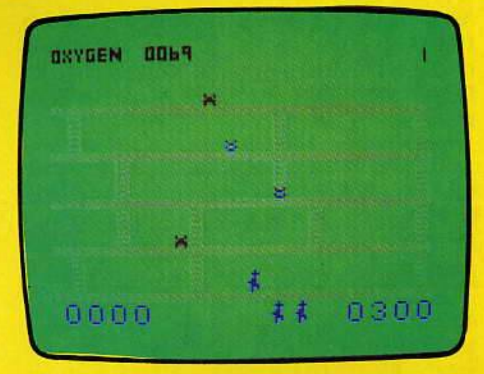


vers vous. Pulvérisateur de « Tue-mille-pattes » à la main, vous attendez de pied ferme et faites feu dès qu'elle passe à votre portée. Des champignons gênent votre tir ? Vous les pulvérisez et faites place nette. Hélas, chaque coup tiré par Millipède transforme un anneau de son corps en un nouveau champignon et les différents tronçons survivants continuent leur descente indépendamment les uns des autres. Seule stratégie valable : repérer un « couloir » de champignons, attendre que Millipède s'y engouffre et faire feu sans laisser le moindre anneau s'en échapper. Cette tactique impose cependant une relative immobilité qui va très vite devenir plus qu'inconfortable : des nuées d'insectes, des myriades de papillons et d'araignées vont très vite envahir le théâtre des opérations et le parcourir en tous sens : si une seule de ces sympathiques bestioles vous touche, vous êtes mort... Mieux vaut alors pour vous recourir au DDT qui se répend en un nuage mortel dès que vous parvenez à le pulvériser. Un grand classique sans surprise, mais bien réalisé. (Atari pour *Atari 600* et *800 XL*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 289 F environ

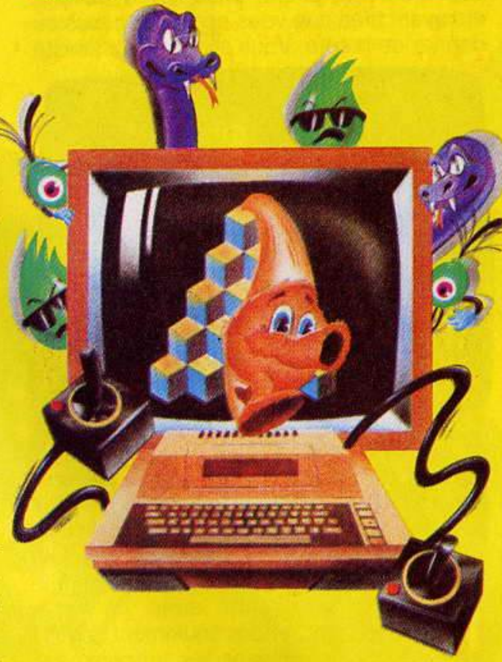
CUTHBERT GOES DIGGING
Vite, de l'air !

Cuthbert est un sympathique mineur exploitant paisiblement sa mine d'or. Jusqu'à présent, il effectuait son travail sans problème, ne redoutant que les éboulis. Mais les Moronians, ces créatures sorties des profondeurs de la terre, en ont décidé autrement. Elles ont investi sa mine et sont bien décidées à ne pas le laisser travailler tranquillement. De plus, ces viles créatures sécrètent un puissant poison, ce qui rend leur contact mortel. Il n'en faut pas plus à Cuthbert pour décider de les exterminer. Notre héros a déjà entendu parler de ces êtres. Il sait que le manque d'air leur est instantanément mortel. Il décide donc d'adopter la tactique suivante : il va creuser des trous dans le sol et, dès qu'un Moronian sera tombé dedans, il se précipitera pour recouvrir la fosse de terre puis enterrer ainsi le monstre. Prenez garde à ne pas laisser la bête trop longtemps dans un trou sans agir. Au bout de quelques instants, elle aura réussi à s'échapper et tout sera à recommencer. Après quelque temps, le chef des Moronians risque fort de venir enquêter en personne sur la disparition de ses sujets. Il est beaucoup plus résistant que ses pairs et une chute de deux étages va s'imposer pour en venir à bout. Pour compliquer le tout, la quantité d'oxygène disponible dans chaque partie de la mine est limitée et notre héros devra se débarrasser des intrus avant



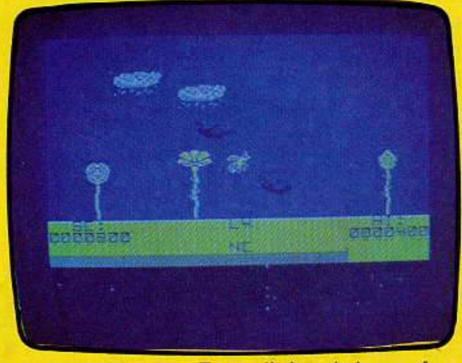
d'avoir complètement épuisé ses réserves. Un jeu d'action maintenant classique. (Cassette Dragon Data pour *Dragon 32*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 250 F environ



BIRTHS & THE BEES
Au goût de miel

Vous êtes Boris, une petite abeille travailleuse. Vous n'avez qu'une idée, recueillir le plus de nectar possible afin de vous constituer des stocks de miel suffisants pour passer l'hiver. Par bonheur, vous venez de découvrir, tout près de votre ruche, un champ de magnifiques fleurs, au parfum enivrant et chargées de nectar. Vous commencez votre collecte en pensant que la vie est belle. Mais ce champ constitue le territoire d'une colonie d'oiseaux-mouches qui ne voient guère d'un bon œil ce qu'ils considèrent comme un vol de nectar. Ils patrouillent sans cesse et cherchent à vous transpercer de leurs becs acérés. Au fur et à mesure de votre collecte, vous vous alourdissez et, bien évidemment, votre vol s'en ressent. Il devient plus lent. En cas de danger imminent, vous pourrez toujours vous débarrasser de votre fardeau pour vous enfuir plus vite. Quand vous aurez recueilli le maximum de nectar que vous pouvez transporter, vous devrez regagner la ruche pour l'y déposer. Outre les oiseaux, vous devrez aussi éviter les scolopendres qui sont de redoutable chasseurs d'abeilles. Quand vous aurez stocké une quantité suffisante de nectar, deux autres dangers



vous guetteront. Tout d'abord, le parfum délicieux de la ruche a attiré un ours qui voit là l'occasion de faire un bon repas à peu de frais. A vous de l'en dissuader à coups d'aiguillons. Vous aurez aussi à endurer l'attaque des guêpes devenues folles à l'odeur du miel. Tout ceci ne facilite pas la tâche de notre pauvre abeille qui risque de ne plus savoir où donner de la tête. Un bon jeu d'action au thème sympathique. (Cassette Bug-Byte pour *Spectrum* 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 100 F environ

BUGABOO
Oiseau de malheur

Vous êtes une petite grenouille insouciante, folâtrant dans les prés. Il fait beau et vous avez bien mangé.Votre plaisir est d'effectuer des bonds toujours plus importants. Mais, tout à la joie de votre ballade, vous oubliez de regarder où vous mettez les pieds. Bien mal vous en a pris. Vous venez de tomber dans un précipice sombre et inquiétant. Encore heureux que vous ne vous soyez pas cassé une patte lors de votre chute. Mais, de ce côté-là, tout va bien et quelques essais vous prouveront que vous n'avez rien perdu de vos capacités de saut. Tout n'est pas rose pour autant. La bienfaisante chaleur du soleil vous manque et vous avez hâte de retrouver votre pré. De plus, des bruits inconnus vous font frémir. Tout à coup, vous apercevez une créature de cauchemar, un ptérodactyle, sans doute unique rescapé de cette espèce ▶

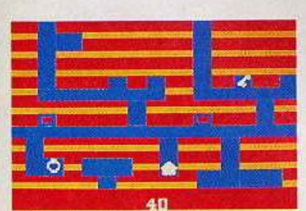
LE FEU DE L'ACTION.



SUPER COBRA™

Votre mission : "Anéantir l'ennemi". Qui est-t-il? Où se trouve-t-il? Personne ne le sait. Le seul moyen de l'atteindre : l'hélicoptère. Mais il fait nuit. Vous devez traverser des villes et des tunnels. Et si vous ne vous écrasez pas, vous risquez d'être abattu par l'armée ennemie. Alors ayez l'œil!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.



TUTANKHAM™

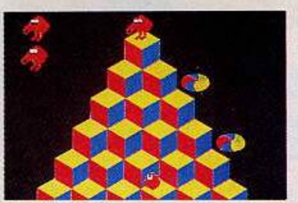
Découvrez le trésor millénaire des pharaons. Pas si simple! Serpents venimeux, chauves-souris, esprits, tous sont unis pour vous empêcher d'y parvenir. Pour les vaincre, vous n'avez que votre pistolet laser. Courage!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

POPEYE©

Vous êtes Popeye et vous aimez Olive. Votre seul désir, attraper tous les cœurs et les mots d'amour qu'elle lance, et la rejoindre. Mais tout vous en empêche. Des trappes, des échelles et l'éternel Brutus! La seule solution : avalez une boîte d'épinards. Attention à Brutus! Battez-vous!

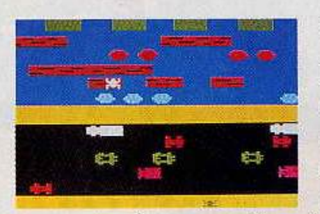
Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.



Q. BERT©

Votre nouveau nom, Q. BERT. Vous sautez joyeusement sur les blocs d'une pyramide jusqu'à ce qu'ils aient tous la même couleur. Mais attention, dangers! Hargne de vos ennemis, Slick, Sam et Coilly le serpent. En cas de panique, échappez-vous en soucoupe. Restez calme!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.



FROGGER™

Vous êtes responsable de la vie de Frogger la grenouille. Non seulement elle doit traverser une autoroute à 5 voies mais encore une rivière grouillante de crocodiles, de tortues ou de serpents, tous gros mangeurs de grenouilles. Aidez-la!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

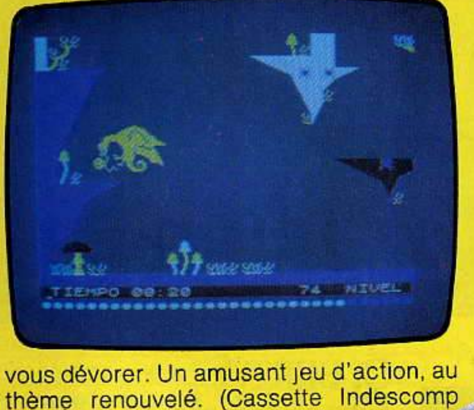
COMPATIBLES AVEC LES PRINCIPAUX SYSTÈMES



Ils détestent vous laisser gagner.

BAZAINE/DFS

depuis longtemps éteinte. Et votre instinct vous dit qu'une grenouille ne ferait pas un si mauvais repas pour ce monstre. D'ailleurs, la bête a senti votre présence et commence à vous rechercher. Vous n'avez plus qu'une idée, sortir d'ici au plus vite. Mais les parois du gouffre sont abruptes et seules les quelques aspérités vous permettront de vous accrocher. Il va falloir sauter plus haut, toujours plus haut, en calculant bien votre élan pour ne pas retomber. Un bon conseil : ne restez pas plus de quelques instants au même endroit ; le flair du ptérodactyle est puissant et il aurait tôt fait de



vous dévorer. Un amusant jeu d'action, au thème renouvelé. (Cassette Indescomp pour *Spectrum* 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 100 F environ

FROGGER
Quel trafic !

Frogger est un très bon jeu d'action que chaque ludophile averti doit posséder. Cette version est fort bien réalisée au niveau graphique et sonore. L'objectif du jeu est d'aider de nombreuses grenouilles égarées à traverser la rivière et l'autoroute qui les séparent de leur étang chéri. Si vous parvenez à attraper au passage quelques moucherons, vous aurez droit à des points supplémentaires. Vous constaterez que, sur cette autoroute, le trafic est particulièrement dense et que certains nénuphars de la rivière cèdent sous votre poids... Vous pourrez modifier les paramètres de ce jeu, supprimer la musique ou tout simplement stopper le jeu en pleine partie. Ce logi-



ciel est l'un des meilleurs que nous connaissions de disponible sur le *Commodore 64*. Seul regret à formuler : son prix relativement élevé. (Disquette Sega pour *Commodore 64*.)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 425 F environ

ROMAN EMPIRE
Ave César !

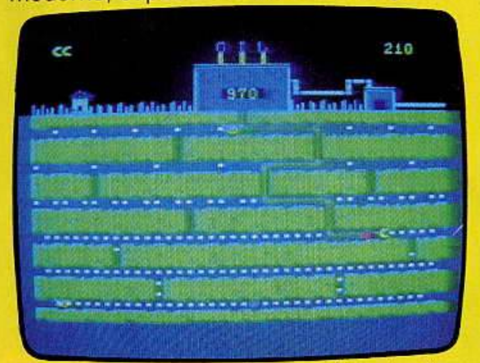
Nous sommes à Rome au premier siècle avant Jésus-Christ. Vous êtes l'empereur et votre objectif est de conquérir les dix pays voisins qui vous sont hostiles, en démantelant leurs armées. Pour cela vous disposez de neuf généraux (dont vous) et de dix-huit légions de cinq mille hommes chacune. Vous pouvez vous informer sur les différents pays, de l'importance des troupes qui les défendent, de leur valeur aux combats, de leur moral et de leur énergie ainsi que de l'habileté du général qui les dirige. Avant de partir en guerre contre un pays, vous devez évidemment lever vos armées. Réunissez le nombre de légions que vous jugerez nécessaire face à l'ennemi et placez à leur tête l'un de vos généraux. Tous les généraux n'ont pas la même science des batailles. Vous êtes le plus doué et Horacius, pour sa part, n'en connaît que quelques rudiments. Une fois votre armée constituée, il ne vous reste plus qu'à la lancer à l'assaut du pays à conquérir. La victoire ne se remporte pas facilement et plusieurs batailles seront nécessaires pour venir à bout de la résistance des pays investis. Bien sûr, ces combats incessants réduiront le nombre et l'efficacité de vos hommes. Si cela tourne mal pour vous, il est toujours possible d'envoyer de nouvelles légions ou même de battre en retraite, quitte à réengager le combat plus tard. Vous pouvez aussi constituer plusieurs armées simultanément (jusqu'à neuf) et combattre, de ce fait, sur plusieurs fronts. Mais gardez-vous bien de vous démunir totalement de vos légions, car les barbares n'attendent que cette occasion pour pénétrer dans Rome. De même, n'allez pas trop souvent mener en personne vos troupes au combat : une rébellion de Rome est si vite arrivée. Ne nommez pas non plus ailleurs un général déjà engagé dans une bataille. Les troupes se retrouveraient sans chef et leur moral risquerait d'en pâtir. Il existe trois niveaux de difficulté mais il n'est déjà pas si facile de gagner au premier niveau et une bonne stratégie ▶

s'avère nécessaire. Un très intéressant wargame. (Cassette M.C. Lothlorien pour *ZX 81* 16 K.)

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : aucun
Bruitage : aucun
Prix : 100 F environ

OIL'S WELL
Des mâchoires d'acier

Enfin ! Toutes ces années de lutte contre de farouches envahisseurs, ces quêtes éperdues, ces missions effroyables n'ont pas été vaines ! La fortune aujoud'hui vous sourit : vous avez découvert un puits de pétrole aux réserves pratiquement inépuisables. Mais cette nouvelle, bien entendu, n'a pas vraiment fait sauter de joie les « barons » du pétrole : jaloux de voir un futur multimaximilliardaire arriver sur leurs terrains de chasse favoris, ils vont tout faire pour saboter vos puits de forage... Des mines aux « trépanneurs de trépan », les galeries souterraines qui renferment l'or noir deviennent très vite totalement insalubres pour qui n'a pas la dextérité d'un champion du joystick. Heureusement, vous disposez d'un engin de forage ultra moderne, capable de descendre à grande



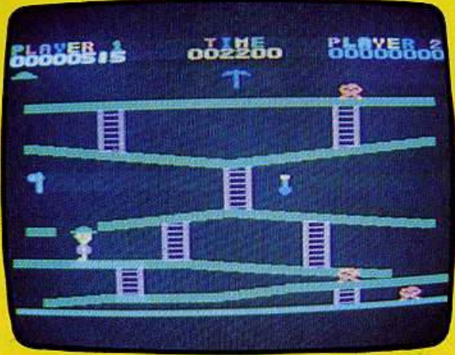
profondeur, et de se rétracter à toute allure en cas de besoin. En effet, si vous pouvez engloutir dans vos mâchoires d'acier la plupart de vos ennemis, mieux vaut éviter que les sbires, envoyés pas vos concurrents, touchent les canalisations rétractiles qui vous relient à la surface : ce serait la ruine assurée de tous vos projets. Le thème hyper-classique de ce programme (manger des pastilles dans un labyrinthe en deux dimensions truffé d'ennemis, cela ne vous rappelle rien ?) est cependant racheté par l'originalité des mâchoires rétractiles de vos engins de forage, franchement amusantes à manipuler. Un bon classique (Sierra vision pour *Commodore 64.)*

Type : habileté et statégie
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : n.c.

MINER 2049
A l'état pur

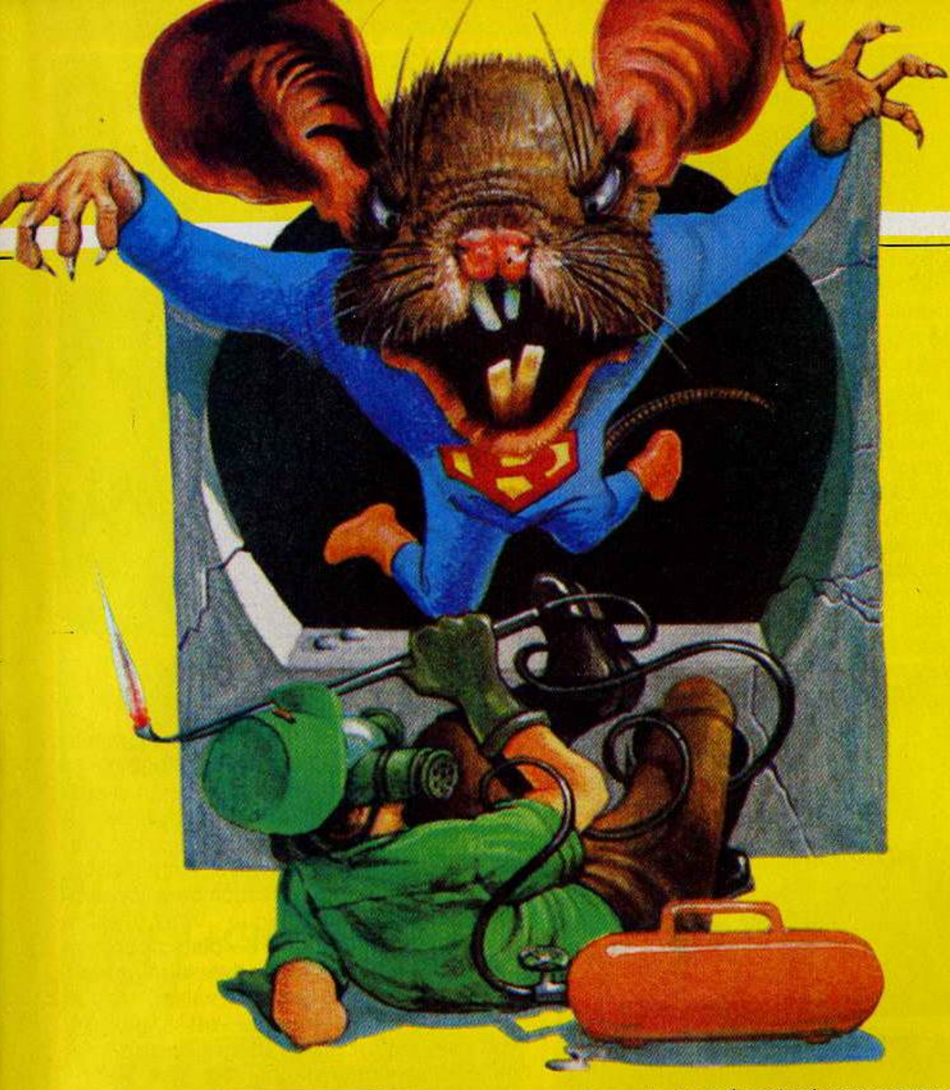
Champion du coup de pioche bien placé, *Miner 2049* a déjà donné du fil à retordre aux fanatiques de jeux d'escalades en tous genres. Dans cette version destinée à la console *Colecovision* nous retrouvons tous les éléments qui ont fait le succès des premières cartouches conçues pour les consoles et les ordinateurs de marque Atari. Votre héros doit en effet parcourir un réseau de mines dans ses moindres recoins, condition siné qua non pour accéder aux tableaux suivants. Bien évidemment, chaque détour lui réserve des surprises, pas toujours agréables : des monstres





aux déplacements curieux patrouillent inlassablement les galeries, interdisant tout passage si vous ne vous munissez pas auparavant d'un talisman (pioche, lampe, etc) qui vous rend invulnérable pendant quelques secondes et vous permet de transformer vos adversaires en bonus substanciels ; des chausse-trappes vous précipitent à votre point de départ ; des gouffres s'ouvrent sous vos pas ; des ascenseurs asthmatiques menacent de vous écraser si vous n'êtes pas assez vif et, en plus, votre temps est limité. Bref, franchir tous les tableaux et atteindre des scores élevés demande un certain temps... Le challenge à l'état pur. (CBS pour *Colecovision.)*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : 350 F environ





RAT SPLAT

Mort aux rats !

Une compagnie de rats ravage votre cave où sont soigneusement entreposés vos trente-deux fromages. Après avoir fait appel, en vain, à une société de dératisation, vous prenez la situation en main. Il faut absolument trouver une solution avant qu'ils ne dévorent tout ! N'y tenant plus, vous vous armez d'un maillet et vous partez à leur recherche avec la ferme décision de protéger votre précieuse marchandise. Mais faites bien attention, les rats sont connus pour leur intelligence et possèdent mille ruses. De plus, ils sont protégés par les goupies, animaux étranges aux formes rondes qu'il faut éviter si vous ne voulez pas être à votre tour avalé.

Ce jeu exige attention et agilité : il faut surveiller deux fronts simultanément ; éviter que les rats ne grignotent vos ressources et échapper aux terribles goupies.

Le thème de ce logiciel est original, mais néanmoins assez proche du classique jeu de *Donkey Kong*.

Notre seul regret est l'absence de joystick. Le clavier ne permet pas de combattre avec beaucoup d'efficacité les nombreuses goupies qui surgissent dans les étages supérieurs. (Cassette audio Tansoft pour Oric 1/Oric-Atmos.)

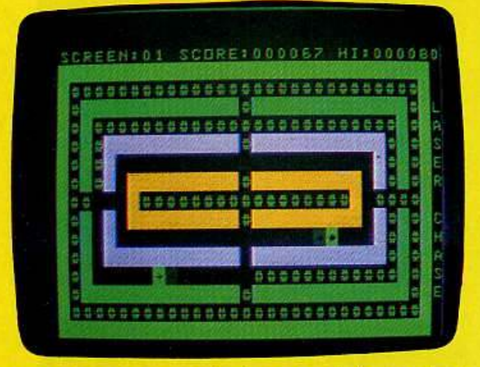
Type : action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 110 F environ

LASER CHASE

La seconde voiture

Voici une course automobile d'un genre particulier puisque vous évoluez sur une piste en forme de labyrinthe. Vous jouez contre l'ordinateur qui tient le rôle de la seconde voiture. Le but du jeu est de rouler sur toutes les barres du circuit en évitant la voiture dirigée par l'ordinateur. Vous ne pourrez en aucun cas immobiliser l'une ou l'autre automobile. Pour changer de piste ou éviter la collision, il suffit d'utiliser les voies transversales.

Les graphismes des voitures et des pistes sont extrêmement simples. Chaque élément du jeu est représenté par un point ou un petit carré. Le décor aurait gagné à être ▶



plus élaboré, mais le jeu possède un atout de taille : la vitesse de déplacement des deux bolides. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou avec un ami à l'aide du clavier ou des manettes du jeu. (Cassette audio Abex pour *Laser 200, 310, 500.*)

Type : course automobile
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★★
Prix : 79 F environ



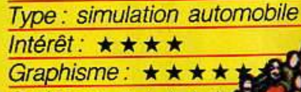
PIT STOP
Contre la montre

Pit Stop séduira les mordus de courses automobiles qui apprécieront sûrement ses qualités graphiques exceptionnelles. En effet, vous aurez la sensation de participer à une véritable course de Formule I.
Au volant d'un bolide, vous pourrez parcourir trois circuits au choix et affronter la terrible épreuve contre la montre qui mettra vos talents de pilote chevronné à rude épreuve. Lors du ravitaillement en fuel ou de la remise en état de l'automobile, votre équipe de mécaniciens est là, prête à vous porter secours. Prenez garde au niveau d'essence restant dans le réservoir et à l'état des pneus. Ils ne sont pas éternels et leur couleur changera au fur et à mesure pour vous en indiquer l'état, soyez donc vigilant. Un bon point pour la qualité graphique et sonore de ce logiciel. En revanche, la course en elle-même, comparée aux cartouches prestigieuses comme *Enduro, Pôle Position* ou *Turbo*, laisse le joueur légèrement sur sa faim. (Cartouche Epyx pour *Commodore 64*.)

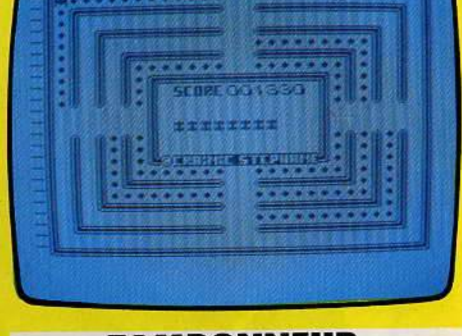






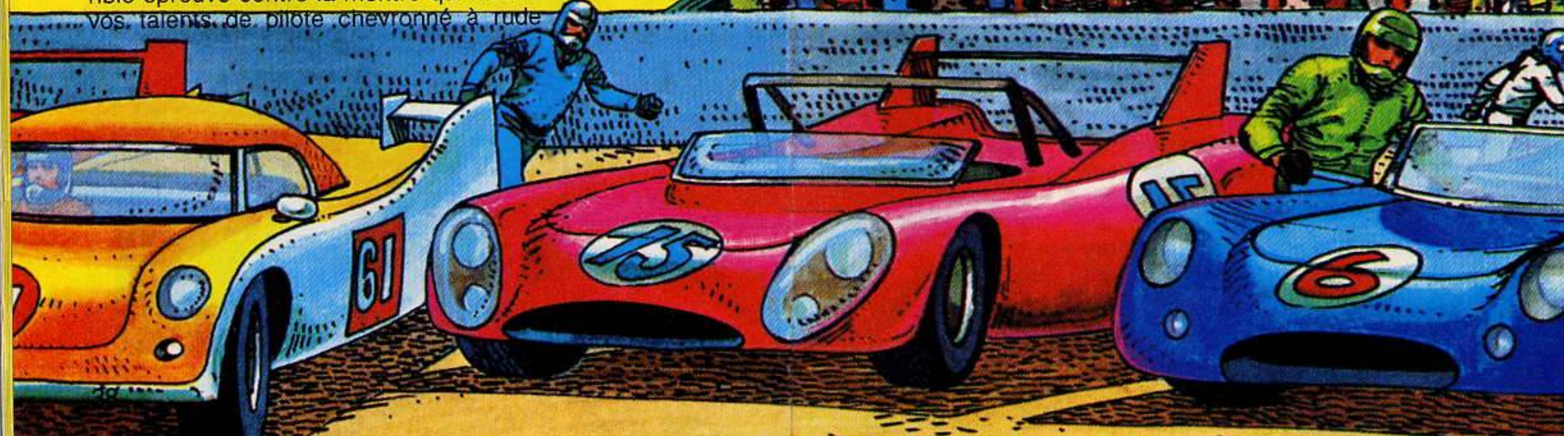


Type : simulation automobile
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 450 F envi



TAMPONNEUR
Dans le décor

Vous êtes pilote de course. Votre habileté vous a promu au rang de meilleur pilote mondial. Mais cette gloire justifiée a suscité bien des jalousies. Un jour, un de vos concurrents, ivre de rage après sa défaite, vous propose de remettre votre titre en jeu. Mais, cette fois, plus question de se contenter d'une course classique . Vous évoluez sur un autodrome doté de pistes concentriques. Face à vous, un adversaire obsédé par l'idée de vous envoyer valser dans le décor. Comme preuve de votre dextérité, vous devez parcourir l'intégralité du circuit sans laisser aucun fragment de piste vierge. Votre adresse vous permettra sans doute de venir à bout du premier circuit. Mais voilà que les choses se gâtent. Votre adversaire, ayant envisagé sa défaite, a engagé d'autres pilotes mécontents ▶



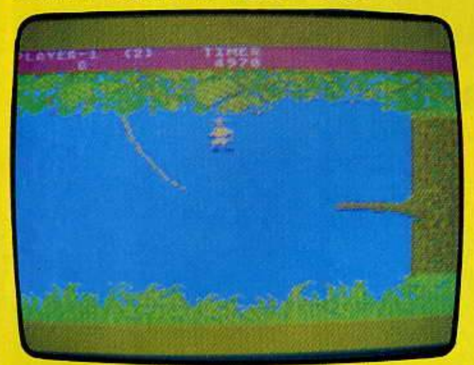

IMAGIC
IMAGIC
NEW MOONSWEEPER
For the COLECOVISION™ System
Video Game Cartridge
IMAGIC
NEW WING WAR
For the COLECOVISION™/ADAM Systems
Video Game Cartridge
IMAGIC
NEW NOVA BLAST
For the COLECOVISION™ System
Video Game Cartridge
MOONSWEEPER
WING WAR
NOVA BLAST
disponibles pour
TEXAS INSTRUMENT
VIC 20
ATARI "V.C.S."
COLECO C.B.S.
MATTEL
TÉL. 549.05.63
VECTRON
73, rue du Cherche-Midi • Télex 200696 F
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
importé par Ormonds Electronics
BODERMA

qui s'acharnent à entrer en collision avec votre voiture. Heureusement, votre bolide dispose de possibilités d'accélération sans pareille. Ce jeu, au rythme infernal, requiert un peu de stratégie et des réflexes fulgurants. Les manettes de jeu y apportent un « plus » intéressant. (Cartouche V.T.R. pour *ZX 81*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★★ (avec carte son)
Prix : 250 F environ

JUNGLE HUNT
Cuite à point

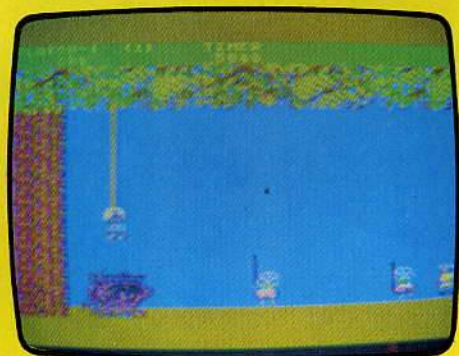
Décidément, l'arrivée en nombre des *Atari 600* et *800 XL*, maintenant couramment disponibles, apporte son lot de très bonnes surprises ! Après *Pengo* et *Millipède,* tous deux remarquables, *Jungle Hunt,* jusqu'ici disponible seulement pour la console *Atari 2600,* est adapté au standard H.C.S. (House Computer System). Les quatre épreuves que doit franchir votre « Tarzan replica » sont au rendez-vous, avec des graphismes pratiquement semblables à ceux du jeu d'arcades *Jungle King* qui, il y a peu, était un des rois de la jungle des arcades. La première vous lance de lianes en lianes, au-dessus d'un sol infesté de plantes et d'animaux mortels : mieux vaut soigneusement calculer son élan si l'on ne veut pas sauter dans le vide et s'écraser au sol. Ici en effet, il est beaucoup moins aisé de rattraper les lianes que dans la version destinée au VCS *Atari 2600* où il faut vraiment faire preuve de maladresse ou d'une trop grande hâte pour tomber.



Le deuxième tableau, vous met aux prises avec des crocodiles aux gueules affamées. Bien sûr, vous pouvez tuer les sauriens d'un coup de poignard bien ajusté mais il vous faut également tenir compte des énormes bulles d'air qui s'échappent du fond et vous remonteront à la surface si vous passez trop près d'elles.

Ajouter à cela vos réserves d'oxigène limitées qui réduisent votre temps de plongée et vous aurez une petite idée des performances à accomplir pour survivre.





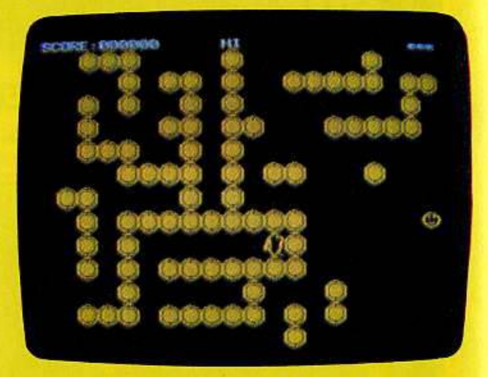
Les rochers que vos ennemis lancent sur vous dès votre sortie de l'eau ne présentent, eux, pas de difficulté, pourvu que vous maîtrisiez parfaitement l'art du saut et celui de l'esquive. Vous atteindrez très vite le camp des cannibales qui sont sur le point de plonger votre fiancée dans une bassine d'eau bouillante. Là, n'attendez pas qu'elle soit cuite à point, courez, sautez, tapez, démolissez tout ce qui bouge et bondissez enfin dans les bras de votre douce amie... (Atari pour *Atari 600* et *800 XL)*



Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 329 F environ

PENGORIC
Bon appétit

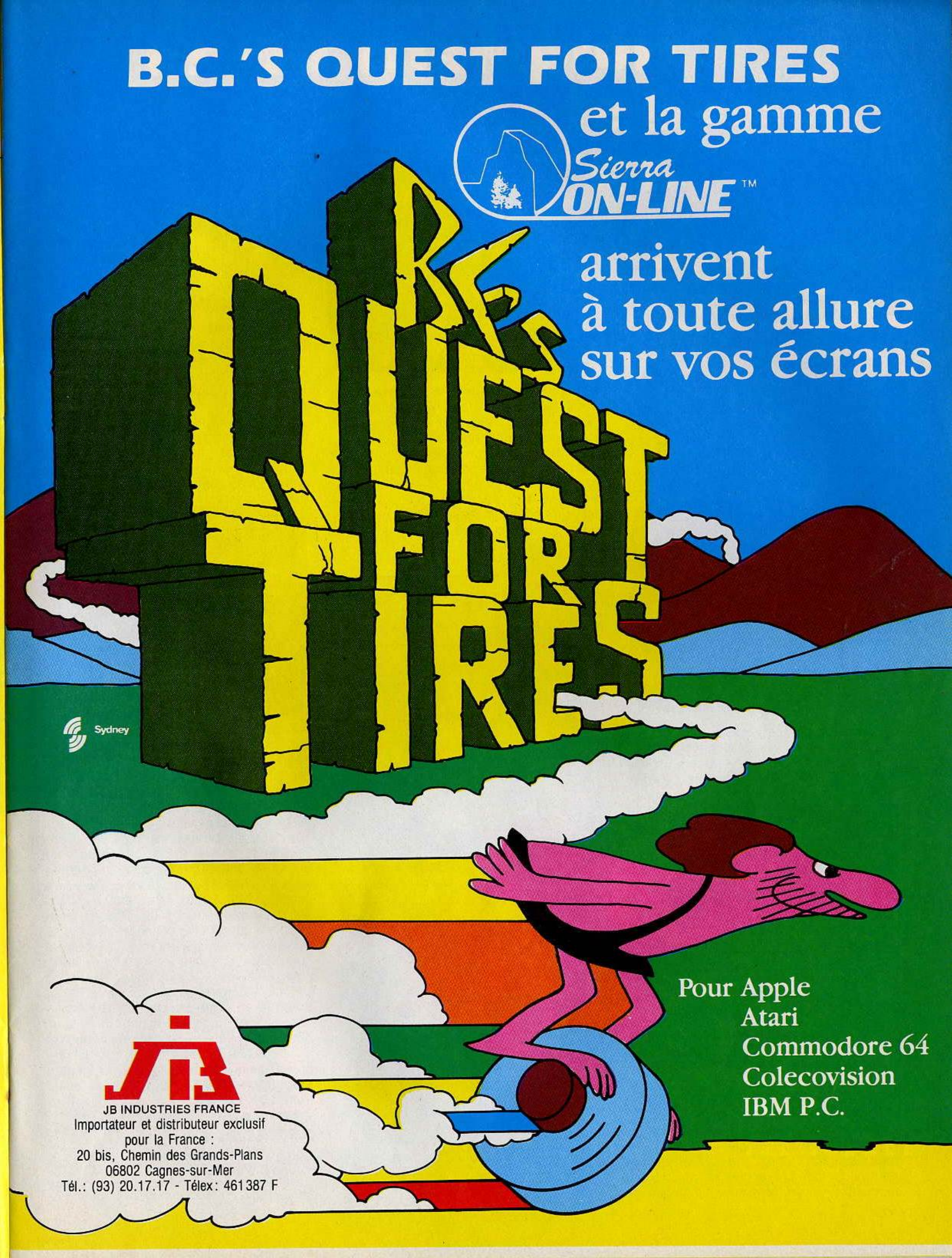
Lors d'une expédition dans le Grand Nord, vous avez pu assister à une étrange scène. Un adorable petit pingouin et Snoo-Bee se courent l'un après l'autre. Vous pensiez qu'il s'agissait d'un jeu entre ces deux animaux ! Eh bien, vous vous rendrez très vite compte que leurs intentions ne paraissent pas des plus pacifiques. Oui, en fait, ils se poursuivent avec l'espoir de se dévorer. Aidez le pauvre pingouin à se défendre en bombardant Snoo-Bee de blocs de glace. N'hésitez pas à dévorer les glaçons qui vous barrent la route, vous gagnerez du temps. Dix Snoo-Bee avalés vous donneront droit à une vie supplémentaire. Les graphismes ne sont guère élaborés, l'ensemble du décor est de couleur jaune, néanmoins l'utilisation d'une manette de jeu aurait facilité les déplacements. (Cassette audio Logiciels pour *Atmos*.)



Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 80 F environ

PENGO
On the rock

La plupart des joueurs vidéo, c'est bien connu, n'ont pas froid aux yeux ! Cela tombe fort bien car Pengo, qui jusqu'ici se cantonnait prudemment dans les salles d'arcades, se décide enfin à rompre la glace et arrive enfin en format *Atari 600 XL*. Pengo est un ravissant petit pingouin qui adore se promener au milieu des glaçons



B.C.'S QUEST FOR TIRES
et la gamme
Sierra
ON-LINE ™
arrivent
à toute allure
sur vos écrans
B.C.'s
QUEST
FOR
TIRES
Sydney
Pour Apple
Atari
Commodore 64
Colecovision
IBM P.C.
JB
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461 387 F



de sa banquise natale. Sa vie se déroulerait fort calmement si d'affreux gloutons des glaces, affamés par de longs mois de jeûnes, n'avaient qu'une idée en tête : le manger ! Pour atteindre leur proie, ils errent en tous sens dans ce labyrinthe de glace et n'hésitent pas à ronger les blocs qui les séparent de celle-ci. Mais Pengo a plus d'un tour dans son sac ! D'une poussée bien appliquée, il propulse un glaçon d'un bout à l'autre de l'écran lorsqu'un glouton des glaces se présente. Le bloc de glace percute le glouton, le repousse en arrière et finalement l'écrase contre un autre glaçon ou contre une paroi. Et plus vous vous



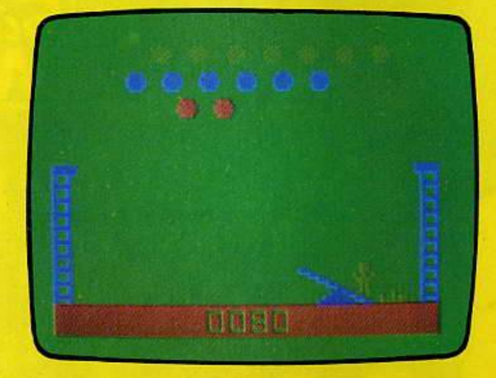
débarrassez de vos poursuivants rapidement, plus vous avez de chance de marquer des points supplémentaires, points dont le nombre dépend de votre célérité. Mais tout ceci ne doit pas vous faire oublier votre but ultime : aligner les trois blocs de diamant qui vous donneront un bonus très substanciel, seul capable de vous propulser vers les plus hauts scores. (Atari pour *Atari 600* et *800 XL.*)

Type : habileté et réflexes
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 329 F environ

CIRCUS

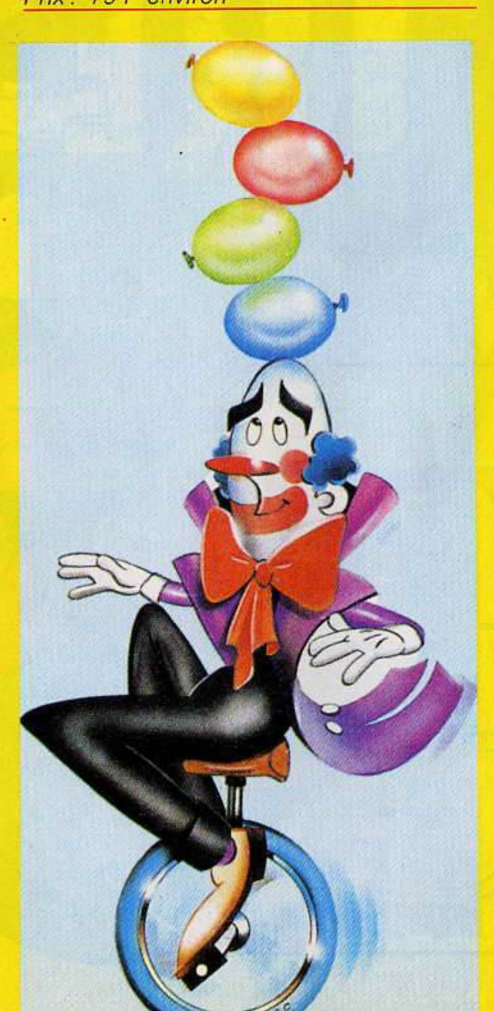
Sur un fil

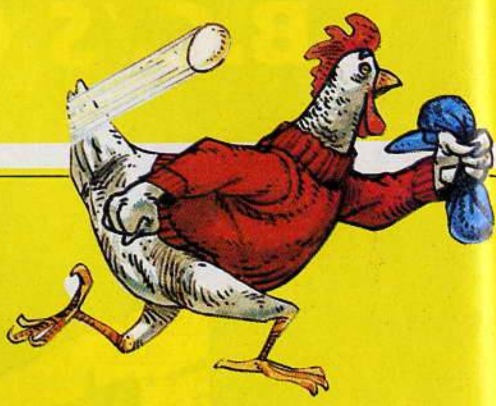
Ce jeu vous entraîne sur la piste d'un cirque. L'équilibriste est tombé malade juste avant la représentation de gala. Possédant quelques notions de cet art, vous le remplacez au pied levé. Ce numéro d'équilibre s'exécute à deux sur une planche tremplin. L'un après l'autre, les partenaires sautent sur l'extrémité du tremplin et s'envolent dans les airs. A l'aide d'une aiguille, ils doivent tour à tour crever des ballons situés en haut de l'écran. Vous devez ici déplacer



le tremplin qui permettra de recevoir et d'envoyer dans les airs les équilibristes. Pour cela, vous disposez du joystick que vous pourrez actionner à droite et à gauche. *Circus* est un logiciel en langage machine d'excellente qualité par rapport aux capacités mêmes de l'ordinateur. Méfiez-vous de sa simplicité apparente, il est parfois difficile de rattraper son partenaire. (Cassette audio Video Tech pour *Laser 200, 310, 500.*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 79 F environ





CHUCKIE EGG

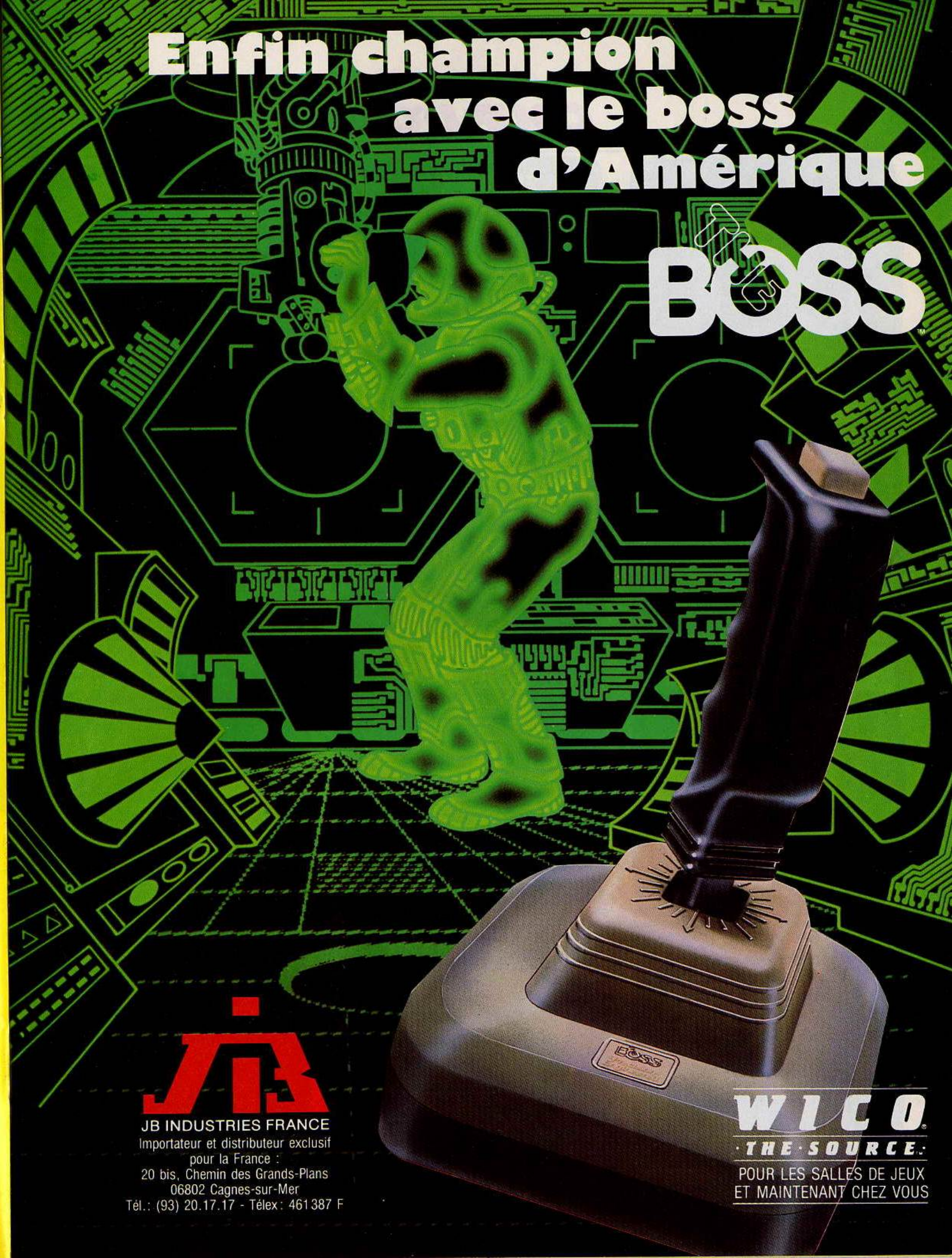
Panique à la ferme

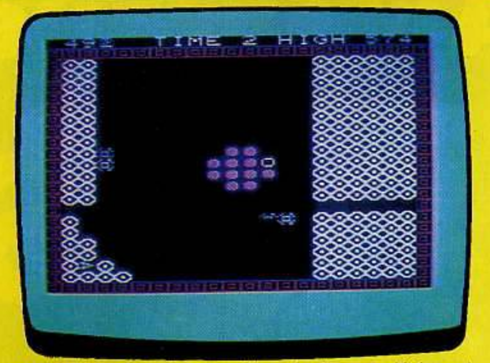
On pourrait penser que le métier de fermier n'est pas susceptible d'engendrer des moments d'angoisse. Eh bien, il n'en est rien. Vous êtes cultivateur de maïs et votre récolte est terminée. Vous venez d'engranger vos beaux épis et calculez le profit qu'ils pourront vous rapporter. Mais une colonie d'oiseaux parasites vient de bâtir son nid dans votre hangar. Devant l'amoncellement des œufs pondus, vous songez avec raison que si ces œufs venaient à éclore, l'appétit



vorace des poussins risquerait de réduire votre récolte à néant. Vous prenez la seule décision qui s'impose : il faut ramasser ces œufs. Chose plus facile à dire qu'à faire. Votre hangar s'étend sur plusieurs étages reliés entre eux par des échelles et les œufs se trouvent dispersés à tous les niveaux. Bien sûr, les parents ne vont pas rester inactifs et, saisissant la finalité de votre entreprise, ils vont vous poursuivre. Méfiez-vous d'eux, leurs coups de bec, d'une puissance extraordinaire, sont mortels. Votre seule parade est la fuite. Prenez garde aussi, en utilisant l'ascenseur, à sauter sur la plate-forme au bon moment. Si vous calculez mal votre élan, votre chute risque de vous briser les os. Enfin, surveillez du coin de l'œil le canard fou que vous avez réussi à mettre en cage. S'il parvient à s'échapper, il risque fort de vous poursuivre avec hargne pour vous faire payer la privation de sa liberté. Ce jeu, facile au début, devient, après quelques tableaux, particulièrement ardu. (Cassette A&F Software pour *Spectrum* 48 K.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 105 F environ

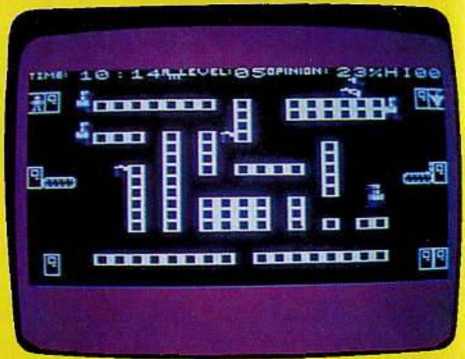

Enfin champion
avec le boss
d'Amérique
THE BOSS
BOSS
JB
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461 387 F
WICO
THE SOURCE
POUR LES SALLES DE JEUX
ET MAINTENANT CHEZ VOUS



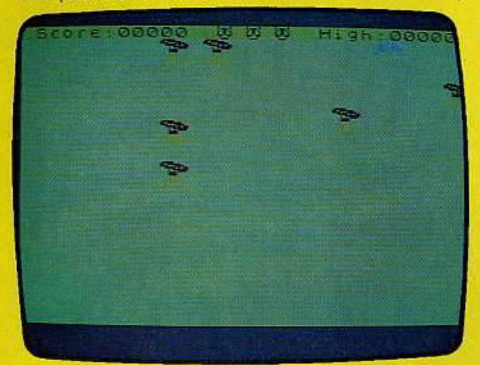
Atom Smasher : le cœur d'un réacteur nucléaire est déréglé. A l'aide d'un super-laser, contrôlez l'évolution des protons, de plus en plus menaçants. (Romick Software pour *Vic 20*. Intérêt : ★★★. Prix : 130 F environ.)



Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon, voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



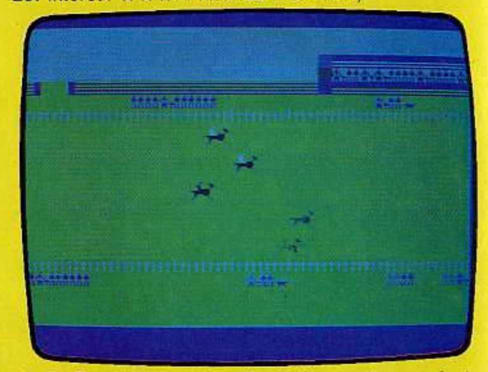
Catcha Snatcha : vous surveillez un grand magasin qu'une bande de malfaiteurs pille régulièrement. Faites attention aux alertes à la bombe... (Imagic pour *Vic 20*. Intérêt : ★★★. Prix : 120 F environ.)



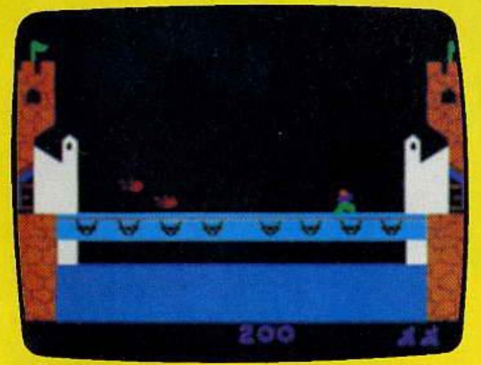
Crawler : guidez la chenille géante. Votre corps s'allonge et vous ne devez ni vous manger vous-même, ni manger des champignons vénéneux. (CRL pour *Spectrum* , 16 K. Intérêt : ★★★. Prix : 95 F.)



Demon attack : luttez contre les sinistres oiseaux de la planète Krybor qui renaissent et se dédoublent pour mieux vous attaquer. (Imagic pour *Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 400 F environ.)



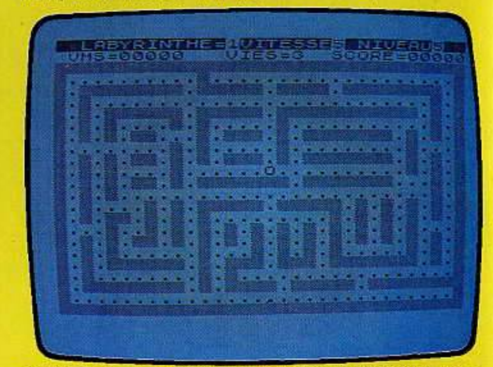
Derby Day : réalisez des gains intéressants en pariant sur des chevaux. Même si vous perdez, vous aurez eu le plaisir d'assister à une belle course. (CRL pour *Spectrum*, 48 K. Intérêt : ★★★★. Prix : 95 F.)



Dragon Fire : vous vous attaquez à un dragon cracheur de feu pour reconquérir le trésor de votre roi. Deux tableaux et des graphismes réussis. (Imagic pour *Vic 20*. Intérêt : ★★★★. Prix : 300 F environ.)



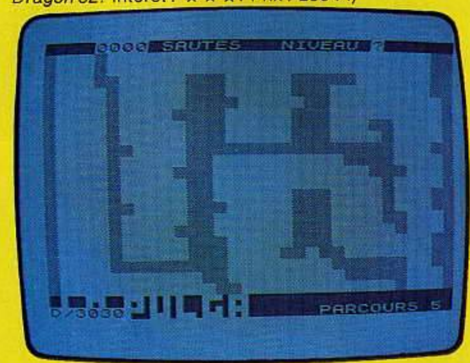
Glaxxon : vous devez détruire la flotte de Glaxxons. Par moments, certains pilotes de cette escadrille piquent vers vous pour vous arroser de bombes. (Microdial pour *Dragon 32*. Intérêt : ★★★. Prix : 250 F.)



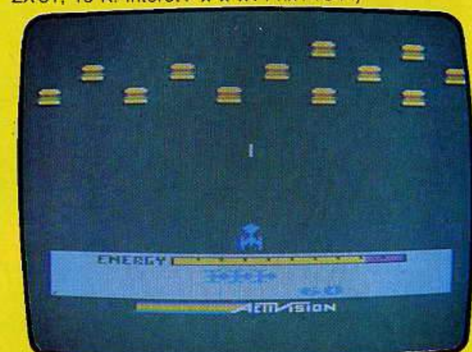
Gulp : dans un labyrinthe, vous vous précipitez pour dévorer la nourriture. Mais cela n'est pas du goût du monstre qui garde le domaine. (Campbell Systems pour *ZX 81*, 16 K. Intérêt : ★★★. Prix : 75 F.)



Keystone Kapers : un bagnard évadé s'est réfugié dans un grand magasin. Vous le poursuivez au milieu de caddies. (Activision pour *Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 400 F environ.)



La Pulga : parviendrez-vous à faire sauter la puce toujours plus haut pour sortir du précipice où elle est tombée ? Les parois sont abruptes. (Indescomp pour *ZX 81*, 16 K. Intérêt : ★★★★. Prix : 90 F.)



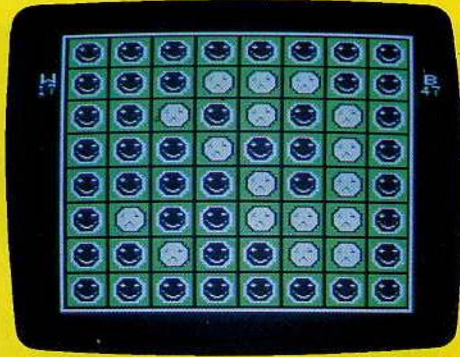
Mégamania : affrontez hamburgers, cornichons et nœuds papillons volants : un *Space Invaders* fabuleux. (Activision pour *Atari 400, 800, 600 XL* et *800 XL*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 400 F environ.)



Meteroïds : à bord de votre vaisseau spacial, vous devez traverser une région infestée de météorites et les éviter. Attention aux vaisseaux ennemis. (DK'Tronics pour *Spectrum*, 16 K. Intérêt : ★★★★. Prix : 75 F.)



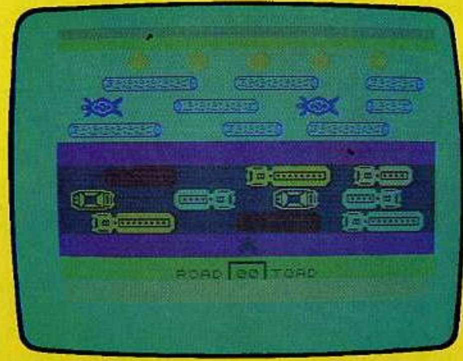
Norad : un jeu graphique où l'action se déroule sur le territoire américain. Aidez des villes à prospérer en toute tranquillité. (Software pour *Apple II*. Intérêt : ★★★★. Prix : 380 F environ.)



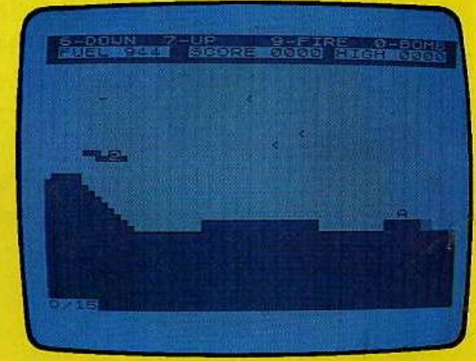
Othello Reversal : version du jeu Othello. Mais les pions du joueur gagnant sourient et les autres font une triste mine. (Hayden Software pour *Apple II*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 300 F environ.)



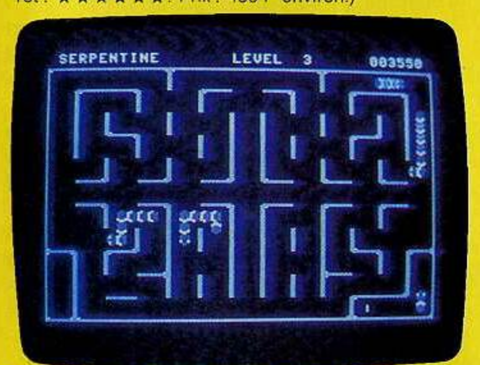
River Raid : vous suivez le lit d'un fleuve aux commandes de votre super jet, détruisant tout sur votre passage. (Activision pour *Atari 600*, *800*, *600 XL* et *800 XL*. Intérêt : ★★★★★★. Prix : 400 F environ.)



Road Toad : arriverez-vous à faire traverser à notre pauvre grenouille la route et le fleuve qui la séparent de sa chère mare ? (DK'Tronics pour *Spectrum*, 16 K. Intérêt : ★★★★. Prix : 75 F.)



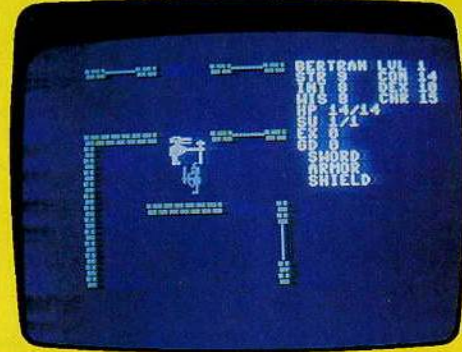
Scramble : à bord de votre bombardier, vous devez pénétrer les lignes ennemies et détruire le maximum de leurs installations. (Quick Silva pour *ZX 81*, 16 K. Intérêt : ★★★. Prix : 75 F.)



Serpentine : échappez à une chenille folle dans un labyrinthe et empêchez-la de dévorer une appétissante grenouille. (Broderbund Software pour *Apple II* et *Commodore 64*. Intérêt : ★★★★. Prix : 490 F environ.)



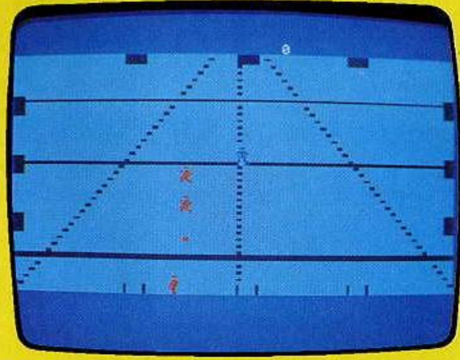
Space Forteress : vous êtes chargé de détruire une forteresse jusqu'ici invulnérable avant qu'elle ne disparaisse dans l'hyper-espace. (Romik Software pour *Vic 20*. Intérêt : ★★. Prix : 120 F environ.)



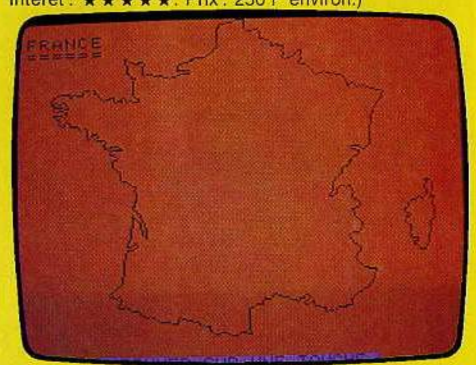
Telenguard : partez à la recherche d'un trésor enfermé dans le gigantesque souterrain. Prudence, vous risquez votre vie. (Microcomputers Games pour *Commodore 64*. Intérêt : ★★★★★. Prix : 250 F environ.)



3 D Tunnel : sortez vivant du tunnel dans lequel vous vous trouvez, en évitant de vous heurter aux murs et en détruisant les animaux malfaisants. (New Generation pour *Spectrum*. Intérêt : ★★. Prix : 100 F.)



Tron : adaptation de la scène de lancer de disque du film « Tron ». L'enjeu de chaque partie n'est autre que la vie des joueurs. De très beaux graphismes. (Mattel pour *Aquarius*. Intérêt : ★★★. Prix : 300 F environ.)



Villes de France : un bon logiciel pour tester vos connaissances en géographie en situant les principales villes de France. (Proriciel pour *Oric-Atmos*. Intérêt : ★★★★. Prix : 45 F environ.)

INVINCIBLE ISLAND

Dr. CHUMLEY, JE PRÉSUME ?

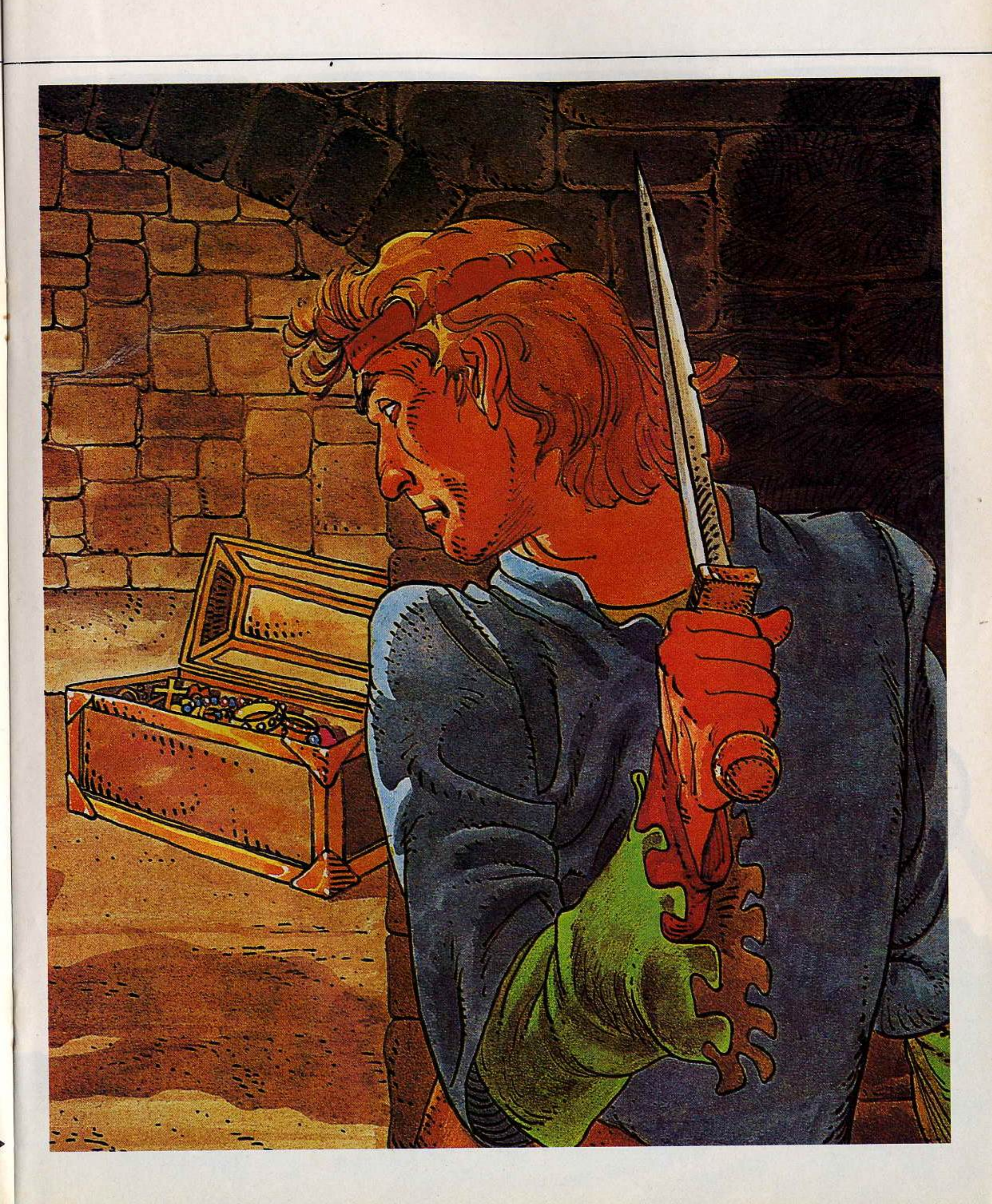
Porteurs de folie, d'angoisse, de mystère, jeux de rôles et jeux d'aventures arrivent en force dans l'univers de la micro-informatique ludique. Pour inaugurer cette nouvelle rubrique qui leur est consacrée, voici *Invincible Island*, un logiciel pour *Spectrum* 48 K signé Richard Shepherd Software. Ici, dextérité et réflexes sont inutiles. Mieux vaut posséder une bonne intuition et un sens de l'observation à toute épreuve ; du moins si vous ne voulez pas errer éternellement sur la mystérieuse île de Xaro.

Il existe deux types de jeux d'aventures. Dans les uns, l'univers présenté se rapproche plus ou moins de celui créé par Gary Gyrax dans le jeu de rôle « Donjons et Dragons ». Les monstres rencontrés sont les mêmes, et leur habileté parfois conforme aux règles établies. La connaissance du jeu de rôle peut aider, mais ne suffit jamais à résoudre les énigmes posées. Ces jeux restent de toute façon à la portée de n'importe quel joueur, même novice dans ce domaine. D'autres jeux, en revanche, vous entraînent dans un univers beaucoup plus « normal », que celui-ci appartienne au passé, au présent ou à l'avenir. Une grande constante des jeux d'aventures réside dans le fait d'une mission à accomplir. Cette mission peut être extrêmement variable d'un jeu à l'autre : délivrer une belle prisonnière, vous emparer d'un trésor, détruire un être puissant et malfaisant, réussir à vous évader d'un endroit. Pour parvenir à vos fins, vous devez explorer, lieu par lieu, le monde dans lequel vous vous trouvez, ce qui n'est pas toujours sans danger. Au cours de votre exploration, vous trouverez des objets très divers, soit directement visibles, soit accessibles, uniquement après une action de votre part. Ainsi, en arrivant dans une clairière déserte, trouverez-vous peut-être quelque chose en grimpant à un arbre. Les objets découverts vous seront soit d'une utilité immédiate, soit apparemment sans grand intérêt. Gardez-vous bien de les abandonner, ils se révéleront sans doute capitaux à un moment précis de votre aventure. Malheureusement, votre force souvent ne vous permet que de transporter un nombre restreint d'objets à la fois. N'hésitez pas à porter, plutôt qu'à transporter les objets qui peuvent l'être (vêtement, casque, collier...) cela vous libérera d'autant. Quelques informations capitales peuvent vous être données en examinant attentivement un objet ou un élément particulier. Dresser un plan est une obligation quasi-permanente dans les jeux d'aventures ; il s'agit pour vous, de vous repérer bien sûr, mais aussi de pouvoir revenir sur vos pas pour récupérer un objet devenu indispensable (à moins que quelqu'un ne l'ait subtilisé entre-temps).

Vous avez les moyens de les faire parler

La plupart des jeux d'aventures ne laissent que peu ou pas de place au hasard. Seule, votre sagacité vous permettra de résoudre les multiples difficultés rencontrées au cours de votre exploration. Une aide peut parfois être demandée au programme, mais le plus souvent, celui-ci se contente de messages laconiques sans réelle utilité. La description des lieux visités dépend du type de programme.

Dans les jeux d'aventures conversationnels, cette description est uniquement textuelle et n'est agrémentée d'aucun graphisme. Dans les jeux graphiques, seuls les dessins vous permettent de vous faire une idée de l'endroit où vous vous trouvez. Enfin, dans les jeux semi-graphiques les plus courants, le dessin est complété d'un texte qui vous décrit l'endroit et vous indique les différentes directions que vous pouvez emprunter. Les actions que vous désirez entreprendre seront indiquées à l'ordinateur en tapant un verbe suivi d'un mot. Ainsi, si vous trouvez une épée, « Take sword » (prendre l'épée), vous permettra de la ramasser. Dans certains programmes, il est possible de taper directement deux actions successives comme « Take sword and go north » (prendre l'épée et aller au nord). Les programmes les plus complexes permettent même de taper des phrases relativement courantes comme « Put gold carefully in bag and run south quickly » (mettre soigneusement l'or dans le sac et courir vite vers le sud). Parfois, votre action se révélera inefficace alors que vous possédez les éléments pour en venir à bout. Ainsi, si vous vous trouvez face à un coffre que vous voulez ouvrir, en réponse à votre action « Open chest » (ouvrir le coffre), le programme risque fort de vous répondre : « The chest is locked » (le coffre est fermé à clé). Si vous disposez d'une clé, il faudra donc d'abord taper « Unlock chest » (débloquer le coffre) puis « Open chest » (ouvrir le coffre) et le tour est joué. D'autres commandes sont plus particulières : « Inventory » dresse la liste des objets que vous portez ou transportez ; « Look » vous redonne la description du lieu ; « Help » est censé vous aider ; enfin, « Score » vous révèle le pourcentage de « clés » trouvées par rapport à l'ensemble de celles présentes dans l'aventure. Le vocabulaire d'instructions que vous utilisez, hélas presque toujours en anglais, est assez simple, et vous le maîtriserez rapidement. Si vous tapez un mot inconnu de l'ordinateur, celui-ci vous répondra un message du genre « I don't understand » (je ne comprends pas). Par contre, la description des lieux et des objets par l'ordinateur peut poser quelques problèmes à ceux qui ne maîtrisent pas vraiment la langue anglaise et un dictionnaire vous sera très utile. Les rencontres avec les personnages ne se révèlent pas toujours ▶





néfastes. Vous avez les moyens de les faire « parler » et d'obtenir d'eux des renseignements ou des objets utiles, en échange d'un peu d'or ou d'un objet qui les intéresse. Certains passages ou objets peuvent contenir des pièges mortels et si vous tombez dans l'un d'eux vous n'aurez plus qu'à reprendre l'aventure à son début, en les évitant cette fois. Quelques programmes permettent la résurrection du personnage à l'endroit où il est mort, moyennant la perte d'un certain nombre de points. Les jeux d'aventures sur ordinateur requièrent beaucoup de temps. Il vous faudra des jours et des semaines pour en venir à bout. Aussi, il est presque toujours possible de sauvegarder l'aventure sur cassette ou disquette et de la reprendre ensuite là où on l'a laissée. Ces quelques indications vous permettront, espérons-le, de venir à bout de l'aventure que nous vous proposons aujourd'hui.

Un pressentiment vous fait virer de bord

A bord de votre cotre, vous voyagez sur les mers tranquilles et retirées des grandes routes maritimes. Vous aimez l'aventure et depuis de longs mois, vous avez entrepris un tour du monde en solitaire. Bien sûr, cela n'est pas toujours facile, mais l'exaltation de cette vie sauvage vous fait supporter toutes les vicissitudes du voyage. Un jour,



WELCOME TO INVINCIBLE ISLAND

In this adventure you are an explorer stranded on the remote island of the XARO.

Your only guide is a letter you received from a Dr Chumley several months ago in which he said that he believed that the islanders had hidden a massive treasure somewhere on the island Unfortunately Dr. Chumley did not live long enough to find the islands secret.

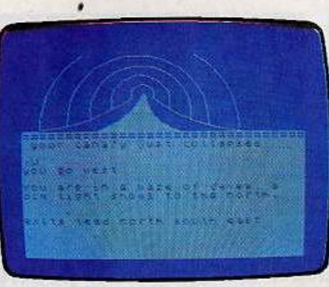
You have arrived on the island in a small boat, your aim is to find the treasure and escape alive.

GOOD LUCK....YOU WILL NEED IT.
press enter to start

Invincible
Island
Author
P Coo
© R.Shepherd software

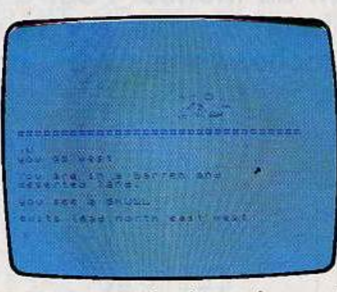
pourtant, une découverte, somme toute banale, va faire basculer le cours de votre vie. Alors que vous vous promeniez nonchalamment sur le pont de votre bateau, vous apercevez une bouteille flottant entre deux eaux. Mû par un pressentiment, vous virez de bord et, à l'aide de votre longue épuisette, vous récupérez la bouteille. Quelle n'est pas votre surprise en découvrant que cette bouteille contient une missive soigneusement roulée ! Jusqu'à présent, vous pensiez que de telles choses n'arrivaient que dans les romans ou les contes de fées. Et pourtant, la bouteille est bien réelle et le papier aussi. Dans une fébrilité mal contenue, vous ouvrez d'une main tremblante cette bouteille miraculée et en extrayez difficilement son message. Adossé au bastingage, vous commencez votre lecture : *« Quand vous lirez ces lignes, je ne serais sans doute plus de ce monde ; j'ai découvert un secret jusqu'ici bien gardé. Tous les trésors accumulés par le fameux pirate Xaro et son équipage sont enterrés dans une île de coordonnées 5° de latitude Sud et 90° de longitude Ouest. D'après ce qu'on peut en savoir, le trésor est fabuleux et dépasse largement les évaluations les plus folles. Pour pouvoir retrouver l'emplacement du trésor, il faut d'abord retrouver sept parchemins disséminés sur l'île, et ce n'est qu'avec cet ensemble que vous pourrez reconstituer la carte vous menant au trésor. J'ai tenté tout seul l'aventure et bien mal m'en a pris. J'ai été capturé par les indigènes très peu tolérants, et me voilà maintenant promis en sacrifice à leurs dieux. J'espère que vous aurez plus de chance que moi. Adieu ».* Signé : docteur Chumley. Voilà donc pourquoi ce célèbre explorateur avait disparu depuis si longtemps ! Sans l'ombre d'une hésitation, vous mettez le cap sur l'île. Malheureusement, ne connaissant pas les parages, vous vous échouez sur les récifs qui bordent l'île. Vous parvenez cependant à nager jusqu'au rivage et votre aventure commence. Voici quelques conseils pour pouvoir la mener à bien, sans pour autant vous gâcher le plaisir de la découverte. Avant d'ouvrir le coffre, il faut tout d'abord en récupérer la clé et vous munir d'une dose de contrepoison. Une fois le coffre ouvert, à vous de trouver comment en récupérer le contenu. Si vous vous aventurez dans la montagne, n'oubliez pas de bien vous couvrir car les nuits sont très fraîches et une congestion est si vite attrapée ! Dans la forêt, méfiez-vous des regards ennemis qui vous épient et préférez les forêts dégagées aux forêts sombres et touffues. Vous ferez d'intéressantes trouvailles dans les cavernes, tels qu'une épée et un parchemin mais n'y restez pas trop longtemps, l'air y est rare. Les insulaires ne sont pas obligatoirement méchants, mais particulièrement difficiles à amadouer. Si la discussion s'envenime, méfiez-vous, ce sont de vaillants guerriers. Vous trouverez d'autres parchemins dans la clairière et tout en haut de la montagne. Tous les trous ne sont pas bons à explorer, certains sont bénéfiques, mais d'autres causeront votre mort. Certains objets ne vous seront utiles qu'une fois, n'hésitez pas à les abandonner après usage pour vous alléger. Le programme est agrémenté de remarques humoristiques qui n'apparaissent que lorsque vous tentez l'impossible. Suivez bien tous nos conseils et le trésor est à vous !

Jacques HARBONN

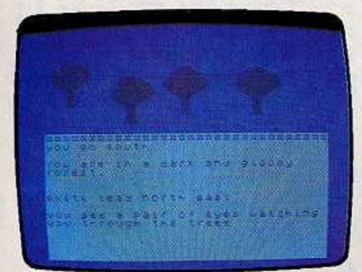

Des cavernes, toujours des cavernes...

Quand donc en sortira-t-on ?

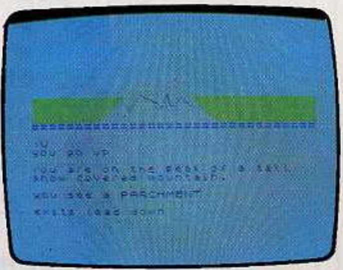





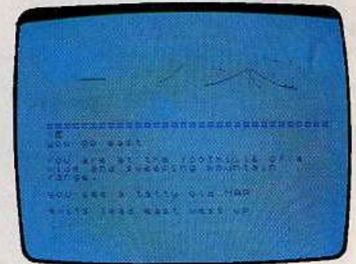
Attention, tous les ponts ne sont pas bons à franchir ! Sombres présages, des ossements humains. Mais pourquoi donc un canari ? A vous de le découvrir.

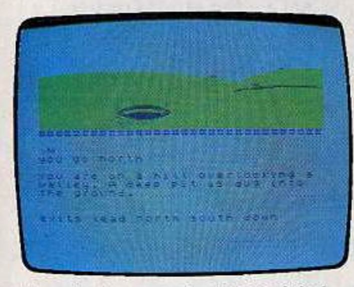


Méfiez-vous des sombres forêts !

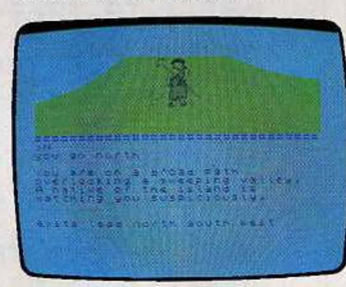


Couvrez-vous : l'air est vif.



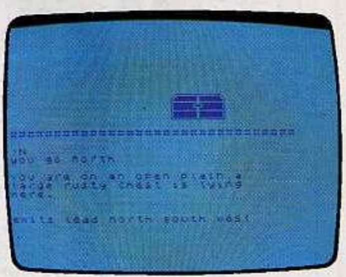
Un autre trou : mais dans celui-ci, vous pouvez descendre sans crainte.



Voilà donc les insulaires !

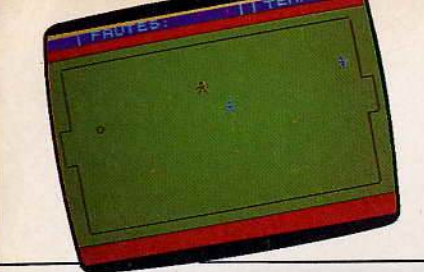


Pas de scrupules ; prenez l'anorak et la bêche, ils vous seront utiles.



Pas facile d'ouvrir ce coffre et encore moins de s'en approprier le contenu.







LA COUPE D'EUROPE

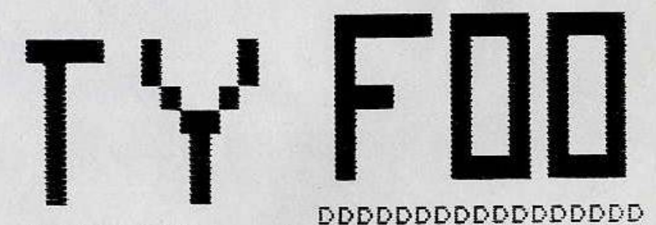
Vous êtes fou de football et vous regrettez de ne pas pouvoir vivre en direct la coupe d'Europe ? Qu'à cela ne tienne : *Football* pour *ZX Spectrum* a été conçu spécialement pour vous. Pour battre l'ordinateur, vous êtes accompagné par un gardien de but aux plongeons étonnants et d'un avant-centre futur champion du monde. Pour diriger ce dernier, utilisez les touches d'édition : 7 = haut, 6 = bas, 8 = droite, 5 = gauche ; pour shooter dans les buts, approchez-vous du ballon. Good luck !

```
   1 REM "foot"
   2 PAPER 0: BORDER 0: CLS : PR
INT AT 0,0;"*";AT 0,31;"*";AT 21
,0;"*";AT 21,31;"*": LET score1=
100: LET score=100
   3 LET temps=0
   4 LET a=10: LET b=14: LET a1=
10+INT (RND*5): LET b1=14-INT (R
ND*4)
   5 LET x=11: LET y=16: LET x1=
12+INT (RND*5): LET y1=16+INT (R
ND*6)
   6 LET g=INT (RND*3)+11: LET h
=4
   7 LET g1=INT (RND*3)+10: LET
h1=26
   8 LET r=11: LET s=15
   9 LET p=3
  10 LET o=0
  20 IF temps=0 THEN FOR f=255 T
O 0 STEP -2: POKE 23606,f: PRINT
 AT 10,7;"FOOTYFOOTYFOOTYFOOTY":
 BEEP .002,45: NEXT f
  45 IF temps>0 THEN GO TO 100
  50 GO SUB 9000
 100 BORDER 0
 101 PRINT AT g,h;"B";AT g1,h1;"
C"
 102 PRINT AT x,y;"A";AT x1,y1;"
A"
 103 PRINT AT a,b;"A";AT a1,b1;"
A"
 104 PRINT AT r,s;"o"
 150 LET temps=temps+.1: PRINT A
T 4,27; INK 6; PAPER 1;INT temps
: IF temps=20 THEN GO TO 8000
 200 REM mouvements joueurs
 202 IF INKEY$="6" AND a<19 THEN
 LET a=a+1: PRINT AT a-1,b;" "
 203 IF INKEY$="7" AND a>7 THEN
LET a=a-1: PRINT AT a+1,b;" "
 204 IF INKEY$="5" AND b>5 THEN
LET b=b-1: PRINT AT a,b+1;" "
 205 IF INKEY$="8" AND b<26 THEN
 LET b=b+1: PRINT AT a,b-1;" "
 300 REM position du ballon
 301 IF SCREEN$ (a,b+1)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET s=s+1: PRINT
AT r,s;"o";AT r,s-1;" ": NEXT f:
 LET p=0
 302 IF SCREEN$ (a-1,b)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET r=r-1: PRINT
AT r,s;"o";AT r+1,s;" ": NEXT f:
 LET p=0
 303 IF SCREEN$ (a,b-1)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET s=s-1: PRINT
AT r,s;"o";AT r,s+1;" ": NEXT f:
 LET p=0
 304 IF SCREEN$ (a+1,b)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET r=r+1: PRINT
AT r,s;"o";AT r-1,s;" ": NEXT f:
 LET p=0
 305 IF SCREEN$ (x,y+1)="o" AND
0=1 THEN FOR f=1 TO d: LET s=s+1
: PRINT AT r,s;"o";AT r,s-1;" ":
 NEXT f: LET p=1
 306 IF SCREEN$ (x-1,y)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET r=r-1: PRINT
AT r,s;"o";AT r+1,s;" ": NEXT f:
 LET p=1
 307 IF SCREEN$ (x,y-1)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET s=s-1: PRINT
AT r,s;"o";AT r,s+1;" ": NEXT f:
 LET p=1
 309 IF SCREEN$ (x+1,y)="o" THEN
 FOR f=1 TO d: LET r=r+1: PRINT
AT r,s;"o";AT r-1,s;" ": NEXT f:
 LET p=1
 310 IF SCREEN$ (x,y)="o" THEN F
OR f=1 TO d: LET s=s-1: PRINT AT
 r,s;"o";AT r,s+1;" ": NEXT f: L
ET p=1
 400 REM controle position du ba
llon
 401 IF r>19 THEN BEEP 1,2: GO T
O 4000
 402 IF r<8 THEN BEEP 1,2: GO TO
 4000
 403 IF s<5 AND (r>13 OR r<10) T
HEN BEEP 1,2: GO TO 4000
 404 IF s>26 AND (r>13 OR r<10)
THEN BEEP 1,2: GO TO 4000
 500 REM position gardiens
 501 IF INT (RND*3)=1 AND g>10 T
HEN LET g=g-1: PRINT AT g+1,h;"
"
 502 IF INT (RND*3)=2 AND g<14 T
HEN LET g=g+1: PRINT AT g-1,h;"
"
 503 IF a<g1 AND g1>10 AND INT (
RND*2)=1 THEN LET g1=g1-1: PRINT
 AT g1+1,h1;" "
 504 IF a>g1 AND g1<14 AND INT (
RND*2)=1 THEN LET g1=g1+1: PRINT
 AT g1-1,h1;" "
 600 REM position joeurs ZX
 601 IF r<x AND INT (RND*3)=1 TH
EN LET x=x-1: PRINT AT x+1,y;" "
 602 IF r>x AND INT (RND*3)=1 TH
EN LET x=x+1: PRINT AT x-1,y;" "
```

```
 603 IF (s>y OR b>y) AND INT (RN
D*2)=1 THEN LET y=y+1: PRINT AT
x,y-1;" ": LET o=0
 604 IF s<y THEN LET y=y-1: PRIN
T AT x,y+1;" ": LET o=1
 700 REM positions coequipiers
 701 IF INT (RND*3)=1 AND a1<19
THEN LET a1=a1+1: PRINT AT a1-1,
b1;" "
 702 IF INT (RND*3)=1 AND a1>7 T
HEN LET a1=a1-1: PRINT AT a1+1,b
1;" "
 703 IF INT (RND*3)=1 AND b1>6 T
HEN LET b1=b1-1: PRINT AT a1,b1+
1;" "
 704 IF INT (RND*3)=1 AND b1<19
THEN LET b1=b1+1: PRINT AT a1,b1
-1;" "
 705 IF INT (RND*3)=1 AND y1<19
THEN LET y1=y1+1: PRINT AT x1,y1
-1;" "
 706 IF INT (RND*3)=1 AND y1>6 T
HEN LET y1=y1-1: PRINT AT x1,y1+
1;" "
 707 IF INT (RND*3)=1 AND x1>7 T
HEN LET x1=x1-1: PRINT AT x1+1,y
1;" "
 708 IF INT (RND*3)=1 AND x1<19
THEN LET x1=x1+1: PRINT AT x1-1,
y1;" "
 800 IF SCREEN$ (g,h)="o" THEN G
O TO 4
 801 IF r>11 AND r<15 AND s=2 TH
EN GO TO 6000
 802 IF r>11 AND r<15 AND s=26 T
HEN GO TO 6000
1000 POKE 23692,0: GO TO 100
4000 IF p=1 THEN PRINT AT 4,13;"
A": LET score1=score1-10
4001 IF p=0 THEN PRINT AT 4,13;"
A": LET score=score-10
4100 PRINT AT 1,9; INK 2; PAPER
6;score1;AT 1,26; PAPER 6; INK 2
;score

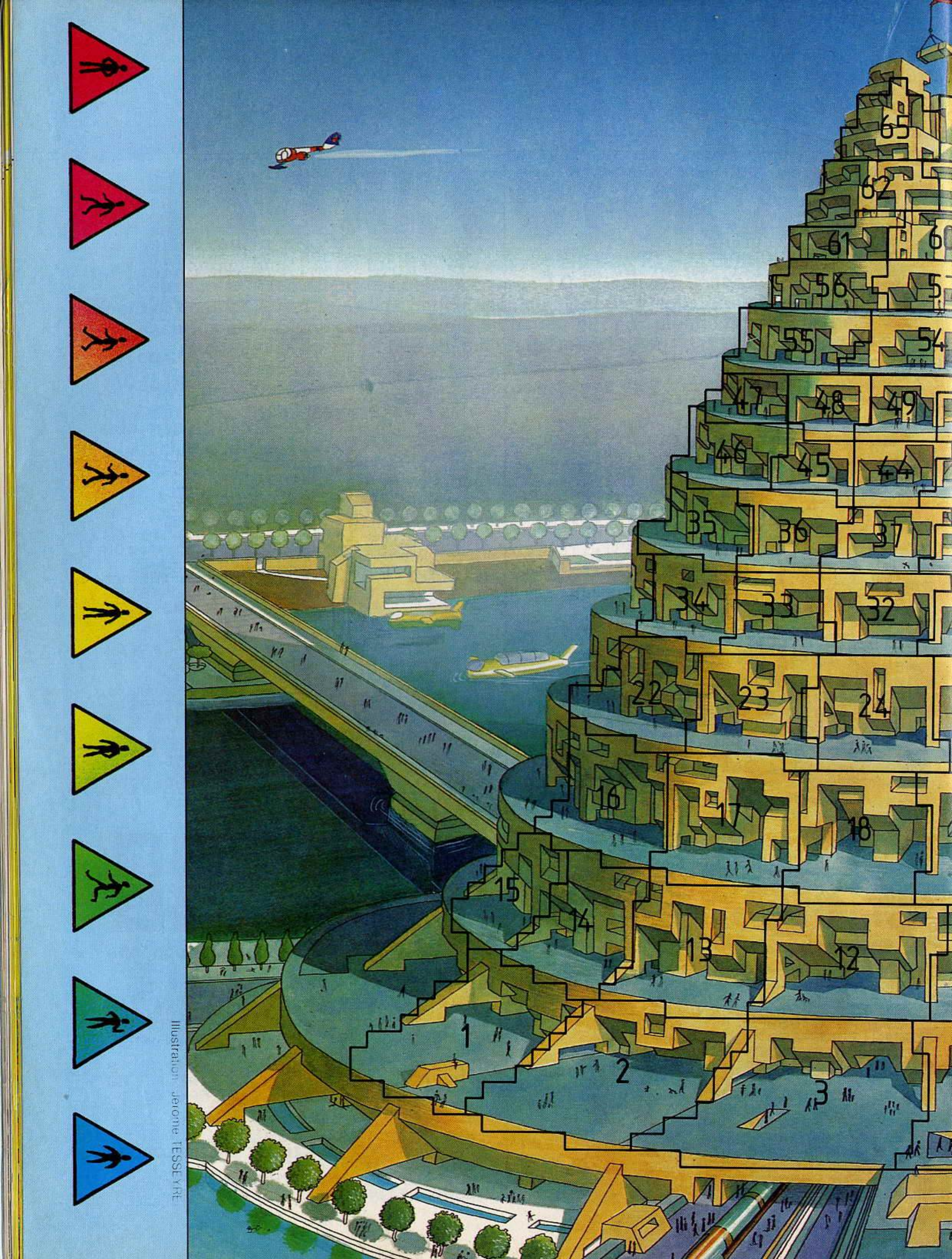
4110 PRINT AT 6,0;t$
4200 GO TO 4
4999 STOP
5000 REM decors
6000 IF p=1 THEN LET score=score
+50
6001 IF p=0 THEN LET score1=scor
e1+50
6100 PRINT AT 10,10;" BUT! ": BE
EP .3,40: BEEP .3,10: BEEP .2,12
: PAUSE 100: PRINT AT 5,0;t$: GO
 TO 4
9000 REM redefinition des caract
eres

9010 POKE 65368,BIN 00011000
9011 POKE 65369,BIN 00011000
9012 POKE 65370,BIN 00000000
9013 POKE 65371,BIN 01111100
9014 POKE 65372,BIN 10011001
9015 POKE 65373,BIN 00100100
9016 POKE 65374,BIN 00100100
9017 POKE 65375,BIN 01000010
9018 POKE 65376,BIN 00011000
9019 POKE 65377,BIN 00011000
9021 POKE 65378,BIN 00100000
9022 POKE 65379,BIN 01111100
9023 POKE 65380,BIN 01100000
9024 POKE 65381,BIN 01110000
9025 POKE 65382,BIN 00101000
9026 POKE 65383,BIN 01001000
9027 POKE 65384,BIN 00001100
9028 POKE 65385,BIN 00001100
9029 POKE 65386,BIN 00000100
9030 POKE 65387,BIN 00111110
9031 POKE 65388,BIN 00000110
9032 POKE 65389,BIN 00001110
9033 POKE 65390,BIN 00010100
9034 POKE 65391,BIN 00010010
9035 POKE 65392,BIN 11111111
9036 FOR f=0 TO 7: POKE 65393+f,
BIN 00000000: NEXT f
9037 FOR f=0 TO 8: POKE 65400+f,
BIN 00000001: NEXT f
9038 FOR f=0 TO 7: POKE 65408+f,
BIN 10000000: NEXT f
9039 POKE 65488,BIN 11111111: FO
R f=0 TO 6: POKE 65489+f,BIN 000
00001: NEXT f
9040 POKE 65480,BIN 11111111: FO
R f=0 TO 6: POKE 65481+f,BIN 100
00000: NEXT f
9100 LET a$=" EDDDDDDDDDDF      E
DDDDDDDDDF    E SCORE:     F    E
 SCORE:   F   E HOME       F    E
VISITEURS F    DDDDDDDDDD
DDDDDDDDDD      "
9101 LET t$="
                              E
                   F          E
                   F          E
                   F          E
                   F          E
                   F          ED
                   DF         E
                    F         E
                    F          P
                   O          E
                   F          E
                   F          E
                   F          E
                   F          E
                   F           DDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDD        "
9102 LET x$="
```



```
                   DDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDD      "
9110 PAPER 0
9200 FOR f=1 TO 2: BEEP .01,30:
BEEP .02,34: PRINT AT 0,0;a$: PA
USE 100: POKE 23692,20: BORDER f
: BEEP .2,23: PRINT AT 20,0;x$:
NEXT f
9201 BEEP .2,0: POKE 23692,20: B
ORDER 0: BEEP .2,20: PRINT AT 20
,0;t$;AT 0,0;a$+"     E FAUTES:
    E FTEMPS:   F
                         "
9203 BEEP .02,50
9300 BORDER 2: INPUT "DIFFICULTE
(1,2 ou 3)?";d
9310 IF temps>0 THEN RETURN
9500 RETURN
```

Bertrand RAVEL


65
62
61
56
55
54
47
48
49
46
45
44
35
36
37
34
33
32
22
23
24
16
17
18
15
14
13
12
1
2
3
Illustration Jerome TESSEYRE


SESAME
LA CITÉ INTERDITE
64
63
59
58
53
50
51
52
43
42
41
38
39
40
31
30
29
25
26
27
28
19
20
21
11
10
9
8
7
6
5
4

LA CITÉ INTERDITE

Lancé à travers l'espace-temps, vous vous retrouvez au 26e siècle, au cœur d'une cité ou seuls les moins de vingt ans ont le droit de vivre ! Et vous venez de fêter cet anniversaire fatal... Le fil d'Ariane pour sortir de ce guêpier : votre calculette Canon *X 07* et le plan de la cité situé p. 52 et 53.



BUT DU JEU

Vous faites partie d'une équipe de chercheurs, travaillant à la réalisation d'une machine pour voyager dans le temps. Après une fausse manœuvre d'un de vos collègues, vous avez été téléporté en l'an 2595. Vous vous trouvez dans une ville, mais c'est-là votre seule certitude. La population vivant à Delta 2000 vous regarde d'une façon étrange. Tout à coup, les services de sécurité viennent vous arrêter. L'acte d'accusation est étrange mais simple. Delta 2000 est une ville réservée aux humains de moins de vingt ans. En effet, dans cette société peu habituelle, chaque ville correspond à une tranche d'âge. Toute violation de cette loi, entraîne une sanction de mort immédiate. Jeté au fond d'une cellule, vous préparez votre évasion. Soudain deux gardiens se battent devant la porte de votre prison, c'est peut-être votre seule chance. Vous vous précipitez hors de votre cellule et vous vous dirigez au plus vite vers Oméga 4000. Une fois franchies les portes de la ville, vous devez grimper jusqu'au sommet de la cité, sur la plateforme qui vous permettra de regagner la Terre à l'année de votre départ, c'est-à-dire 1984.

PRINCIPE DU JEU

Vous devez parcourir au plus vite les soixante-cinq résidences de la cité Oméga 4000. Faites vite, car les hommes du service de sécurité se rapprochent peu à peu. Votre longue ascension commence à partir de la résidence 1. Au total six pièges peuvent se présenter. Les premiers vous téléporteront trois résidences plus loin. D'autres vous obligeront à faire preuve de réflexe soit en pressant la touche correspondant au caractère allumé au clavier, soit en aidant un petit bonhomme à sauter par-dessus de nombreuses haies. Enfin, des exercices de réflexion vous seront proposés. Dans le premier, vous devez retrouver un nombre constituant une suite logique. Le second s'apparente au jeu de la vache




```
20 FORI=1TO500STEP20:BEEPI,2:NEXTI:CLS:F
ORI=16TO103:FORL=1TO4:PSET(I,L):NEXTL
30 FORL=27TO30:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FOR
I=30TO45:PSET(I,10):PSET(I,11)
40 PSET(I,12):NEXTI:FORI=50TO54:FORL=10T
O22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI=13TO22
50 FORL=36TO40:PSET(L,I):NEXTL:NEXTI:FOR
I=60TO64:FORL=10TO22:PSET(I,L):NEXTL
60 NEXTI:FORI=64TO69:FORL=20TO22:PSET(I,
L):NEXTL:NEXTI:FORI=69TO83:PSET(I,10)
70 PSET(I,11):PSET(I,12):NEXTI:FORI=74TO
78:FORL=13TO22:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI
80 FORI=14TO19:PSET(0,I):PSET(1,I):PSET(
118,I):PSET(119,I):PSET(2,I)
90 PSET(117,I):NEXTI:FORI=12TO15:PSET(3,
I):PSET(4,I):PSET(115,I):PSET(116,I)
100 NEXTI:FORI=18TO21:PSET(3,I):PSET(4,I
):PSET(115,I):PSET(116,I):NEXTI
110 PSET(2,13):PSET(2,20):PSET(117,13):P
SET(117,20)
120 L=12:FORI=5TO15:L=L-1:PSET(I,L):PSET
(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
130 PRESET(0,14):PRESET(0,19):PRESET(119
,14):PRESET(116,12)
140 FORI=104TO114:L=L+1:PSET(I,L):PSET(I
,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
150 L=17:FORI=5TO15:L=L+1:PSET(I,L):PSET
(I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
160 L=31:FORI=104TO114:L=L-1:PSET(I,L):P
SET(I,L-1):PSET(I,L-2):PSET(I,L-3):NEXTI
170 PRESET(15,31):PSET(15,27):PRESET(114
,17):PSET(114,21):PRESET(116,21)
180 PRESET(3,21)
185 REM Fin presentation et musique
190 FORI=300TO700STEP20:BEEPI,3:NEXTI
195 REM DATA jeu des mots
200 DATACAMION,MAISON,VOLANT,PLAQUE,ENFA
NT,TENNIS,BONBON,CANAPE,CHAISE,BATEAU
210 DATAGUERRE,JOUEUR,SECRET,CADEAU,DORM
IR,PERDRE,RISQUE,AVOUER,LETTRE,TENDRE
```

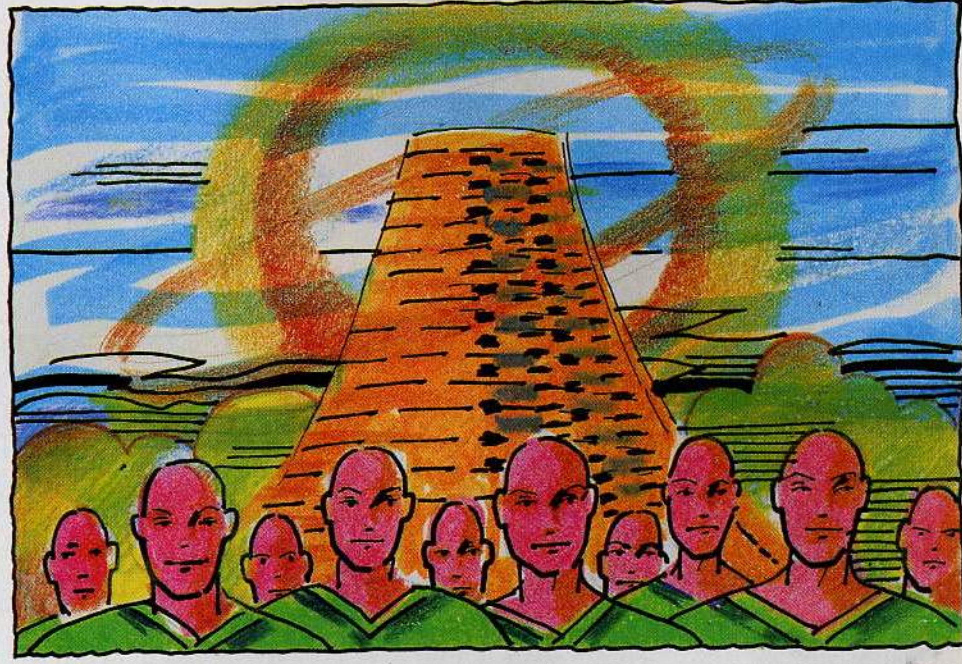
puisqu'il s'agit de découvrir un mot de six lettres choisi par l'ordinateur avec sept essais au maximum. Bien sûr, vous ne connaissez pas l'emplacement de ces différents pièges, le hasard décidera pour vous. Comble de malchance, vous ne pouvez choisir votre vitesse de déplacement.

RÈGLES PARTICULIÈRES

La Cité Interdite aura beaucoup plus de piment si plusieurs joueurs essayent d'atteindre en même temps le sommet de la cité Oméga 4000. Mais vous pouvez aussi jouer seul.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE ?

Entrez le programme dans la calculette *Canon X-07*. Cette opération terminée vous êtes catapulté en pleine science-fiction. Seule votre réflexion et vos réflexes vous permettront d'atteindre la résidence 65 de la cité Oméga 4000. Faites « Run » pour commencer une partie. Après l'apparition du logo Tilt, retentit une petite musique. Entrez le nombre de joueurs (entre 1 et 9) et leurs prénoms puis pressez « Return ». La partie commence, tous les déplacements sont gérés par la calculette, il suffit de suivre fidèlement ses différentes instruction. Vous pouvez avancer à chaque coup d'une à trois résidences. Pour gagner, il faut atteindre au plus vite le sommmet de la cité. Mais comment ressortir d'une résidence piégée ? Lorsque vous êtes téléporté, il n'y a rien à faire, vous devez simplement prendre votre mal en patience. La téléportation s'effectue soit en avant soit en arrière, de trois ou quatre résidences à chaque fois.



Le premier test de réflexes consiste à presser le plus rapidement possible la touche « Shift » et celle correspondant à la lettre de l'alphabet lisible à l'écran. Dans le second vous devez aider un petit bonhomme à sauter les obstacles. Lorsqu'il commence sa course, juste avant la première haie, pressez la touche d'édition, flèche dirigée vers le haut, afin qu'il l'évite et ainsi de suite. A la première collision avec une haie, c'est la chute. Si vous tombez sur le jeu de la vache, la calculette vous propose un mot de six lettres à découvrir en sept essais.

L'ordinateur affiche la question « Mot ? » ; entrez six lettres au hasard ou un mot. Ensuite vous connaîtrez le nombre de lettres figurant à la fois dans votre suggestion et le mot choisi par la calculette. Le second test de réflexion vous propose une suite logique parmi les trois qu'elle contient. A vous de trouver le bon nombre faisant parti de la suite. En cas d'échec, attendez-vous au pire... Après avoir survécu ou péri dans l'un des pièges, l'ordinateur contrôle votre nouvelle position de manière à ce qu'elle soit la moins dangereuse possible.

```
220 DATANUMERO,REVUES,NOUVEL,OCTAVE,LIMI
TE,PROPRE,ASTUCE,SKIEUR,CHAQUE,MAITRE
230 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "LA CITE INTERD
ITE":INPUT"Nbre de joueurs ";A
240 IFA<0ORA>9THEN230
250 CLS:FORI=0TOA-1:PRINT "Prenom du jou
eur";I+1;:INPUTB$(I):NEXTI:BEEP345,23
255 FORI=OTOA-1:C(I)=999:D(I)=1:E(I)=3:N
EXTI
260 FORI=0TOA-1:CLS:PRINT B$(I);" a vous
 de jouer"
262 IFD(I)<1THEND(I)=1
264 M=0:X=0:FORL=0TOA-1:IFC(I)<0THEN M=M
+1
265 IFE(I)=0THENX=X+1
266 NEXTL:IFA=MORA=XTHEN665
267 IFC(I)<0THENPRINT B$(I);" parti fini
e":FORL=1TO999:NEXTL:GOTO360
268 PRINT "(C) pour continuer"
269 LOCATE 0,0:IFINKEY$<>"C"THENGOTO269E
LSECLS:LOCATE 1,0
280 CLS:LOCATE 5,2:FONT$(243)="24,24,60,
60,90,24,40,108":PRINT CHR$(243)
290 LOCATE 1,0:F=INT(RND(0)*3+1):D(I)=D(
I)+F
291 IFD(I)>64THEN700
292 IFD(I)<1THEND(I)=1
294 PRINT "Il reste";C(I);"heures de vie
, vs etes devant la residence";D(I);
295 REM test des residences
296 FORL=1TO1599:NEXTL:PRINT ""
300 IFD(I)=3THEN 600
302 IFD(I)=17THEN 600
304 IFD(I)=35THEN 600
306 IFD(I)=51THEN 600
308 IFD(I)=61THEN600
310 IFD(I)=5THEN450
311 IFD(I)=13THEN450
312 IFD(I)=23THEN450
313 IFD(I)=31THEN450
```

```
314 IFD(I)=39THEN450
315 IFD(I)=47THEN450
316 IFD(I)=55THEN450
320 IFD(I)=7THEN800
322 IFD(I)=25THEN800
324 IFD(I)=43THEN800
326 IFD(I)=57THEN800
330 IFD(I)=9THEN510
332 IFD(I)=27THEN510
334 IFD(I)=41THEN510
336 IFD(I)=49THEN510
338 IFD(I)=59THEN510
340 IF D(I)=11THEN900
342 IFD(I)=21THEN900
344 IFD(I)=33THEN900
346 IFD(I)=53THEN900
350 IFD(I)=15THEN 370
351 IFD(I)=19THEN370
352 IFD(I)=29THEN370
353 IFD(I)=37THEN370
354 IFD(I)=45THEN370
355 IFD(I)=63THEN370
360 NEXTI:GOTO 260
370 REM test de reflexes
380 CLS:LOCATE 7,2:PRINT "Attention,
c'est-parti":FORL=1TO999:NEXTL:CLS
390 J$="abcdefghijklmnopqrstuvwxyz":M=(R
ND(0)*26)+1:K$=MID$(J$,M,1):LOCATE 8,2
400 PRINT K$:L=0
410 L=L+1:IFINKEY$<>K$THEN410
420 IFL<25THEND(I)=D(I)+6:GOTO360
430 IFL>25ANDL<99THEND(I)=D(I)+3:C(I)=C(
I)-30:GOTO360
440 D(I)=D(I)-2:C(I)=C(I)-60:E(I)=E(I)-1
:GOTO360
450 REM mot a retrouver
460 CLS:LOCATE3,2:PRINT "jeu de la vache
":FORL=1TO80:BEEPL,1:NEXTL
470 RESTORE:FORL=1TORND(0)*30:READN$:NEX
TL
475 CLS:INPUT"Un mot ";O$:P=0:IFLEN(O$)<
>6THEN475
480 FORL=1TO6:IFMID$(N$,L,1)=MID$(O$,L,1
)THENP=P+1
485 IF P=6THENL=P:GOTO420
490 NEXTL:PRINT O$;"=";P;"bonnes lettres
":Q=Q+1:FORL=1TO999:NEXTL
495 IFQ>7THENL=RND(0)*199:GOTO420
500 GOTO475
508 IFD(I)=61THEN600
510 REM saut d'obstacles
520 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "SAUT D'OBSTACL
ES":FORL=99TO170:BEEPL,1:NEXTL
530 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "PRET ????":FOR
L=1TO999:NEXTL
532 FONT$(240)="1,1,1,1,1,6,6,6"
534 FONT$(241)="24,24,60,58,56,24,40,44"
536 FONT$(242)="48,48,120,116,112,48,72,
132"
540 BEEP555,12:CLS:LOCATE 5,2:PRINTCHR$(
240):LOCATE 9,2:PRINT CHR$(240)
550 LOCATE13,2:PRINT CHR$(240):LOCATE 17
,2:PRINT CHR$(240):X=0:Y=2:S=241
560 FORL=0TO119:PSET(L,24):NEXTL
565 S=S+1:IFS=243THENS=241
568 FORL=1TO79:NEXTL
570 LOCATEX,Y:PRINT CHR$(S):X=X+1:IFX=19
THENL=5:GOTO420
572 IFX=5ANDY=2THENL=75:GOTO420
574 IFX=9ANDY=2THENL=75:GOTO420
576 IFX=13ANDY=2THENL=75:GOTO420
578 IFX=17ANDY=2THENL=75:GOTO420
580 LOCATE X-1,Y:PRINT " ":Z=STICK(0):IF
Z=1THENY=1:GOTO565
590 Y=2:GOTO565
600 REM suite logique
610 CLS:LOCATE5,2:PRINT "Suite logique":
FORL=1TO35:BEEPL,3:NEXTL:CLS:Z=RND(0)*9
620 T=0:IFZ>8THENINPUT"6 22 46 ";T:L=5:I
FT=78THEN420ELSE625
623 GOTO630
625 L=310073:GOTO420
630 IFZ>6THENINPUT"973 189 72 ";T:L=5:IF
T=14THEN420ELSE635
632 GOTO640
635 L=310073:GOTO420
640 IFZ>4THENINPUT"36 21 10 ";T:L=5:IFT=
3THEN420ELSE645
642 GOTO650
645 L=310073:GOTO420
650 IFZ>2THENINPUT"10 17 26 ";T:L=5:IFT=
37THEN420ELSE660
652 GOTO610
660 L=310073:GOTO420
665 CLS:FORL=1TO500STEP20:BEEPI,2:NEXTL:
LOCATE 5,0
670 PRINT CHR$(243):LOCATE 3,0:PRINT "To
us les joueurs ont echoues":END
700 CLS:FORL=1TO99STEP3:BEEPL,2:NEXTL:PR
INT B$(I);" vs avez reussi":END
800 D(I)=D(I)+3:E(I)=E(I)-30:GOTO300
900 D(I)=D(I)-4:E(I)=E(I)-30:GOTO300
```

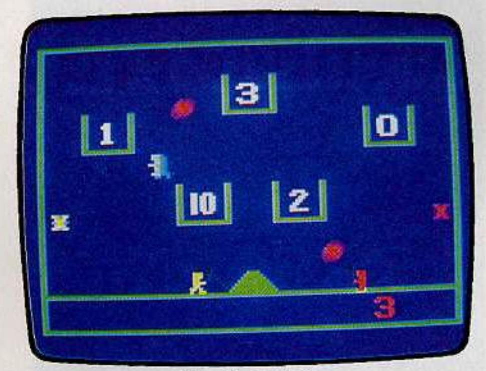

75
TIME
BOTS
EG
EG
BOTS
EG

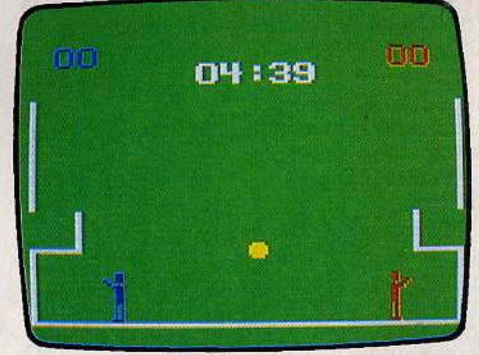
LÂCHE-MOI LES BASKETS

Après la coupe de football, les jeux olympiques de Los Angelès vont faire vibrer les cœurs. Super-athlètes et champions déments vont repousser encore un peu plus loin les frontières de l'impossible. Mais autant vous le dire tout de suite, cela n'est rien : en avant première, Tilt a pulvérisé tous les records passés et à venir. Que ce soit au foot, au lancer, au 1500 mètres ou... au golf, nous avons testé pour vous tous les jeux de sports qui donnent des crampes aux plus endurcis, épuisent les plus aguerris. Vous vous êtes échauffés ? Alors n'hésitez plus : suivez le porteur de joystick olympique...



Basket-ball


Jeu de paniers



Basket

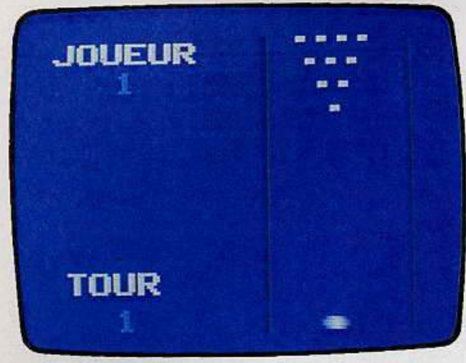
BASKET-BALL

NBA Basket-ball (Mattel pour *Intellivision*). Se joue à deux joueurs. pour commencer, choisissez la vitesse de déplacement (quatre niveaux). Chaque équipe se compose de trois joueurs, mais deux des trois sont contrôlés par l'ordinateur. Le jeu commence par une balle lancée en l'air au milieu des deux équipes. L'une ou l'autre peut l'attraper au hasard. Si vous possédez le ballon, plusieurs tactiques peuvent être appliquées. Vous pouvez, bien sûr, rester sur place à dribbler mais cela ne servirait qu'à permettre à l'équipe adverse de mieux placer ses joueurs et vous ne disposez de toute façon que de vingt-quatre secondes. Vous pouvez vous déplacer dans l'une des seize directions grâce au disque de contrôle. Vous pouvez aussi effectuer des passes avec vos partenaires. La balle est lancée dans la direction choisie et c'est le joueur le plus proche qui s'en empare. Calculez bien votre coup car il serait dommage de la donner ainsi aux adversaires. une fois que vous serez près du panier, vous pourrez tenter un tir. Pour cela, deux options sont possibles : vous pouvez décider de tirer arrêté. Votre tir sera plus précis mais, comme cela demande du temps, votre balle risque d'être interceptée. Si vous êtes talonné par vos adversaires, utilisez plutôt le tir en courant. Il est moins précis mais plus rapide. Votre précision dépend aussi de la distance qui vous sépare du panier. Mais, pendant ce temps, le camp adverse n'est pas resté inactif. Il peut récupérer la balle pendant que vous vous déplacez, intercepter une balle lors d'une passe ou tenter de vous bloquer durant votre tir. Un bon conseil, si vous voulez gagner utilisez au maximum les passes. Un bon jeu, au graphisme agréable, vous permettant d'adopter une stratégie d'équipes et non plus de joueurs.

Jeu de paniers (Philips pour *Videopac*). Le *Jeu de paniers* est un dérivé du basket-ball. Les joueurs se placent de part et d'autre d'une pyramide. A l'aide d'un club, ils doivent essayer d'envoyer la balle en rebonds successifs dans un ou plusieurs paniers. Attention ! Votre adversaire fait la même tentative et si votre ballon touche le club du joueur adverse, il change de couleur et lui appartient. Heureusement, l'inverse est valable pour vous. Il y a plusieurs sortes d'obstacles sur le terrain, le premier est un robot qui prend la balle et bloque le jeu. Le second prend la forme de deux tourniquets, porteurs, l'un et l'autre, des couleurs des deux joueurs. Si une balle heurte un tourniquet aux couleurs de l'adversaire, elle passe à l'adversaire.
Le thème de ce jeu est assez original, mais l'action trop répétitive pour devenir intéressante. Les graphismes sont simples mais de bonne qualité pour ce type de console.

Basket - Jeu de quilles (Philips pour *Videopac*). Voici une cartouche de jeu pour la console Videopac contenant deux jeux de simulation sportive.
Le jeu de bowling est réduit à sa plus simple expression. Les graphismes, les couleurs et les sons sont si sobres que ce jeu ressemble aux jeux vidéo de la première ▶

UNE FACILITÉ QUI FRISE L'ARROGANCE DANS UN MATCH A SENS



Jeu de quilles

génération. Le but du jeu est de renverser, à l'aide d'une balle de bois, dix quilles placées devant vous. Les véritables règles du bowling sont respectées, deux couloirs à droite et à gauche de la piste neutraliseront votre lancer. Si toutes les quilles sont abattues au premier lancer, vous faites un « strike » et vous marquez 30 points. Si vous abattez toutes les quilles en deux lancers, vous faites un « spare » (15 points). Le joueur gagnant est celui qui marque le maximum de points. Vous pourrez moduler la vitesse de la balle, mais nous sommes encore loin des jeux vidéo disponibles sur d'autres consoles.

Le second jeu de sport est le *Basket*, pour deux joueurs. Vous devrez diriger un « grand » bonhomme dont la tête arrive presque au niveau des paniers, ce qui lui facilitera la tâche. Les paniers ne sont pas dessinés mais symbolisés. Pour marquer un panier, il suffit simplement de découvrir la bonne distance, quelques essais d'entraînement suffiront. L'intérêt du jeu est assez restreint en raison de la taille importante des joueurs et de l'espace limité du terrain.

One on One - Dr J et Larry Bird (Electronics Arts pour *Apple II* et *IIe*). Vous pourrez apprendre à jouer au basket ball avec votre ordinateur *Apple II* ou *IIe*. Il n'est plus nécessaire de chausser ses baskets.

Il suffit d'empoigner une manette de jeu. Vous pourrez dribbler, esquiver ou marquer des paniers. Vous retrouverez ici tous les détails de ce sport... jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.

Vous devrez choisir l'une des options de jeu et l'enregistrer. A ce moment, la partie peut commencer avec deux joueurs l'un contre l'autre ou un joueur contre l'ordinateur. Vous commanderez les parties soit à partir du clavier, soit à l'aide d'un joystick. Mais dans ce cas, seuls certains modèles de manettes ou de paddles fonctionnent correctement. Bien sûr, la finalité du jeu est de marquer le maximum de paniers, en un minimum de temps. Vous devrez respecter toutes les règles du basket, car à la première faute de votre part ou de votre adversaire, l'ordinateur siffle un arrêt de jeu.

Ce logiciel n'est pas très original en ce qui concerne le thème du jeu. Mais l'exceptionnelle qualité des graphismes rend les parties presques réelles. Le détail de chaque scène est reproduit fidèlement. Enfin un jeu de sport disponible sur *Apple* !

Basket Ball (Atari pour *Atari 400/800/600XL/800XL*). Un terrain de basket avec des paniers très réussis, des joueurs qui dribblent en courant, sautent pour tirer au but ou défendre. Le *Basket* Atari permet de jouer à un très bon niveau, et selon plusieurs formules : seul contre l'ordinateur, à deux contre deux joueurs de l'ordinateur, deux joueurs contre une équipe mixte, ordinateur et joueur humain, et enfin deux ou quatre joueurs. Seul, à deux, trois ou à quatre, le plaisir de jeu est total. Selon le placement en défense de l'adversaire, il faudra tirer de loin ou de près, directement dans le panier ou par rebonds contre le cadre. Mais, gare aux interceptions lors d'un tir. Le défenseur transformé en attaquant féroce traversera le terrain à toute vitesse. Difficile dans ces conditions de lui reprendre la balle au dribble. Cette technique requiert doigté et entraînement ! Les passages entre deux joueurs d'une même équipe exigent, elles aussi, une bonne synchronisation.

Le basket exige stratégie et rapidité, pour feinter l'adversaire. Ne surtout pas se décourager lors des premières parties contre l'ordinateur. Celui-ci fait montre d'une facilité qui frise l'arrogance, dans un match à sens unique. Une belle démonstration des possibilités de jeu, et quelles parties en perspective !

TENNIS

Tennis (Mattel pour *Intellivision*). *Tennis* se joue à deux joueurs. Tout d'abord, vous devez choisir la vitesse de déplacement de la balle. Un bon conseil : au début, sélectionnez une vitesse lente afin de vous familiariser au jeu. Le joueur rouge, situé à gauche au début, est le premier à servir. Vous devez d'abord choisir la zone du carré de service où vous voulez lancer votre balle : extérieure, centrale ou intérieure. Choisissez ensuite le type de service que vous voulez effectuer : service rapide, plus difficile à contrôler mais aussi plus dur à rattraper, ou service lent. Choisissez, par exemple un service rapide à la première balle pour tenter un ace et, si vous échouez, évitez la double faute en choisissant, cette fois, un service lent. Une fois le choix effectué, votre balle s'élève et c'est à vous d'apprécier à quel moment frapper. Trop haute, votre balle risque de sortir des limites du carré de service. Trop basse, elle ne passera pas le filet. Avec un peu d'habitude, vous y parviendrez sans problèmes. C'est alors à votre concurrent de recevoir la balle. Pour recevoir un service, placez-vous de préférence au niveau ou en arrière de la ligne de fond de court. Vous devrez déplacer votre joueur afin qu'il se place sur la balle. Vous pouvez renvoyer la balle chaque fois qu'elle se trouve entre les genoux et la tête de votre joueur, à portée de raquette. Tenez compte aussi du temps qu'il faut pour effectuer votre mouvement. Vous disposez de deux modes de renvoi différents. Vous pouvez ainsi, soit jouer un coup normal, soit effectue un lob. N'hésitez pas à modifier constamment votre tactique afin de perturber votre partenaire. La direction donnée à la balle dépend de la position de votre raquette au moment où vous la touchez. Si vous décidez de jouer à la volée, il vous faudra des réflexes rapides, mais votre adversaire aura alors bien du mal à vous retourner. Les points sont comptés par l'ordinateur et les changements de côté se font automatiquement.

Un très bon jeu de réflexe et de stratégie, au graphisme fort agréable.



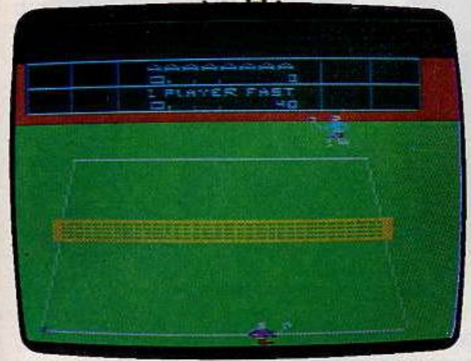
One on One

Basket Ball



Tennis **Mattel**

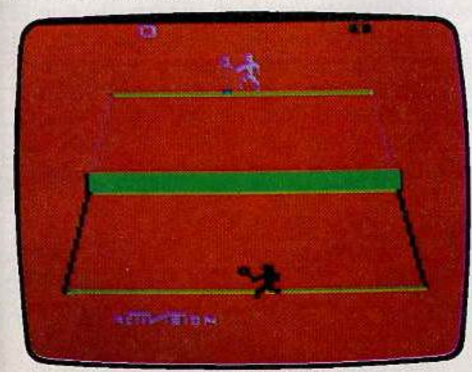
UNIQUE...



Champion Tennis

Champion Tennis (Sega pour *Yeno SC 3000*). Entrez dans la peau d'un champion de Roland-Garros. Vous aurez pour partenaire votre ordinateur, qui se révélera un partenaire difficile à battre. Si certains de ses coups peuvent sembler un peu faibles, d'autres, au contraire, risquent de vous laisser sur place. Vous commencez par servir. Si tout va bien, la balle se retrouvera dans le carré de service de votre partenaire qui vous la renverra avec plus ou moins de bonheur. Vous allez pouvoir expérimenter différentes techniques de jeu. Si vous êtes plutôt défenseur, utilisez un jeu de fond de court, destiné à lasser l'adversaire (mais il n'est pas vraiment facile de lasser un ordinateur) et assorti de passing-shot si celui-ci se décide à monter au filet. Si vous possédez un jeu plus agressif, montez au filet et smachez. Bien sûr, vous aurez plus de difficulté à retourner les balles, mais votre adversaire risque aussi de rencontrer certains problèmes. Le décompte des points est tenu par l'ordinateur et, ici, il n'y a pas de contestation possible quant aux balles qui touchent les lignes de bordure du court. Une bonne simulation qui nécessite une bonne dose de réflexes et stratégie.

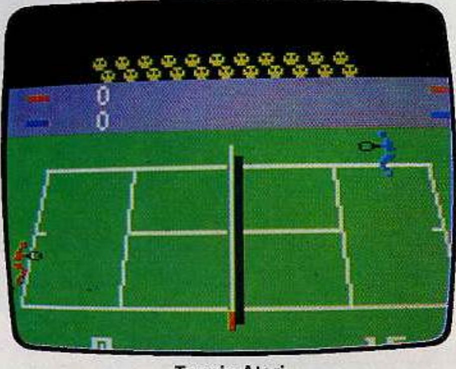
Tennis (Activision pour *Atari 2 600*). Deux sets partout. Cinq jeux à quatre, 40-30. Le bras tremble. Ce n'est pas le moment de flancher. Le point est décisif. L'adversaire, en face, reste de glace. Ah, si seulement les ordinateurs pouvaient éprouver le trac, la « peur de gagner ». Non, comme depuis le début de la partie, il va d'abord renvoyer



Tennis Activision



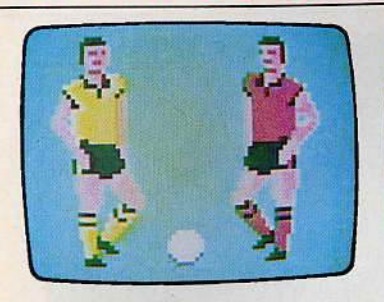
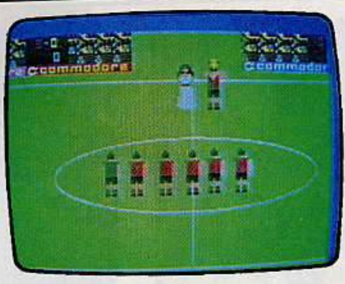
les balles du fond du court, avant de monter au filet, et attaquer sèchement. Pour le battre, il est indispensable de le prendre à contre-pied, l'envoyer dans un coin, avant de smasher au filet vers le côté opposé. La victoire est au bout de la raquette !
Et il en faut de l'entraînement pour parvenir à ce résultat. « Faire ses gammes » en vitesse lente, avec des angles de renvoi modérés. Apprendre à connaître la façon de jouer de l'ordinateur. Puis ouvrir les angles de renvoi de balle, et passer en vitesse rapide. Avec l'entraînement, il devient possible de varier les coups, monter au filet avec plus d'assurance, de promener l'adversaire.
Les règles du tennis sont respectées. Un coup saluera chaque point marqué, avec une note différente pour chacun des deux joueurs. Le graphisme est relativement succinct, mais l'essentiel y est. Les parties, contre l'ordinateur ou à deux joueurs, n'en seront pas moins acharnées.



Tennis Atari

Tennis (Atari pour *Atari 2 600*). Avec le dos de la main, je m'éponge la sueur qui commence à perler à mon front. Mon adversaire engage. Il faut absolument faire le break. Je suis sa montée au filet. Echanges rapides et... lob. Gagné ! La victoire devient possible, à condition de continuer à varier les coups, en longueur, en direction. Le tennis d'Atari est tout à fait remarquable. Des matchs dignes de Wimbledon, réalistes jusqu'au vert de son gazon. La seule concession est un match en trois sets. Mais tout y est. Les lignes sont parfaitement visibles, le tableau d'affichage est programmable au nom des joueurs. Le bruit régulier des balles n'est troublé que par une musique qui souligne, en guise d'applaudissements, chaque point marqué. Bien sûr, les règles du tennis sont respectées. En cas de 40/40, le tableau affiche ensuite l'avantage ou « deuce » pour égalité. Et inutile de jouer les Mac Enroe. Le juge de ligne ne se trompe jamais. Il est possible de jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs manuels, en vitesse lente ou rapide. Le joueur pourra, au choix, renvoyer automatiquement toute balle reçue dans les limites, ou au contraire ne renverra la balle qu'au signal du bouton « action ». Cette technique de jeu, particulièrement réaliste, est réservée au bon joueur, car elle exige de lui une synchronisation parfaite. Il ne faut frapper la balle ni trop tôt, ni trop tard. Sinon, celle-ci passera « au-travers de la raquette ». Trois sortes de coups sont possibles. Le coup normal, en restant sur le même plan horizontal ; le coup fort, obtenu en courant vers le filet ; le lob, en reculant. Ajoutez à cela des angles de tirs variés, et un ordinateur qui joue de façon redoutable, et vous comprendrez pourquoi le tennis Atari est l'un des plus réussis. Pour battre l'ordinateur, il faut impérativement attaquer. La montée au filet, avec tous les risques qu'elle comporte, est indispensable pour mettre cet adversaire « dans le vent », soit par un coup en coin, soit par un lob, une arme aussi redoutable que difficile à placer. La finesse tactique, si nécessaire dans *Tennis,* en fait l'un des médaillés des jeux de sport. Une grande réussite dont il est difficile de se lasser. ▶

TELLEMENT SOMPTUEUX QUE L'ON OUBLIERAIT PRESQUE DE JOUER S



Football **Commodore**

FOOTBALL

Football (Commodore pour *C.B.M. 64*). Le football est, sans conteste, le sport le plus populaire. Il mérite des adaptations vidéo qui ne déçoivent pas ses nombreux supporters. Jusqu'à présent, les jeux de football existants étaient rapides et drôles, mais péchaient côté graphisme. Commodore vient de réussir un splendide tir au but avec son *Football*. Le graphisme est tellement somptueux, que l'on en oublierait presque de jouer, sous l'emprise du charme !
Cela commence par la présentation des capitaines, pour le choix de la couleur des maillots. Plusieurs couleurs sont en effet à votre disposition. Les deux équipes de 7 joueurs (2 avants, 2 demis, 2 arrières et 1 gardien) pénètrent alors sur le terrain sous les bravos des spectateurs, et se mettent en place. L'équipe de gauche engage. Lorsqu'on joue seul contre l'ordinateur, celui-ci débute toujours la partie à droite et vous laisse donc avec fair-play l'honneur d'engager. Mais fair-play ne veut pas dire faiblesse, loin de là. Dès les premières secondes de la première mi-temps (elle dure 3 minutes), vous découvrirez la qualité de votre adversaire. Jusqu'à la force 3, il est plutôt facile à battre. Au niveau 4, les choses se compliquent. Ensuite, vous avez affaire à un véritable champion. Au niveau 9 — le plus élevé — c'est tout juste si on a le temps de compter les buts encaissés. Heureusement, l'ordinateur affiche le score ! L'intérêt du jeu est à la hauteur du graphisme. Le joueur porteur de la balle est celui dont on dirige la course. Ses équipiers le suivent. Il est possible de courir la balle au pied, de faire une passe ou de tirer au but. Le gardien de but de l'ordinateur plonge automatiquement, et renvoie la balle. C'est à ce moment précis qu'il faut être le plus rapide et tromper le gardien avant qu'il ne se relève ! En défense, vous ferez plonger votre gardien en appuyant sur le bouton action, et changerez le joueur dont vous dirigez la course en le faisant sortir de l'écran. Un autre équipier prendra alors immédiatement le relais.
A la fin du jeu, les deux équipes regagnent les vestiaires. Les gagnants reviennent sur le cercle central. Le capitaine va recevoir la coupe des mains d'une admiratrice et la brandit à bout de bras sous les applaudissements. Un final aussi réussi que l'ensemble de cette partie de football passionnante, au graphisme splendide.

Football de table (Philips pour *Videopac*). Participez à la coupe du monde dans votre salon. Vous allez pouvoir vous entraîner avant l'épreuve, tranquillement assis dans un fauteuil. Ce logiciel est l'un des meilleurs jeux de simulation sportive disponible pour la console *Videopac*. Nous regrettons que les déplacements soient difficiles à effectuer à l'aide des manettes de jeu. Cet entraînement s'effectue à partir d'un baby foot. Chaque équipe est composée de six joueurs sur trois rangs, qui peuvent être dirigés indépendamment les uns des autres. Comme dans une véritable partie, lorsque le ballon sort du terrain où un but est marqué, il y a alors remise en jeu.
Les joueurs de chaque équipe, en raison de leur taille, occupent une bonne partie du terrain. Le ballon est d'ailleurs presque aussi grand que les joueurs. Le jeu est, dans l'ensemble, assez rapide et la maîtrise du ballon peu aisée.

Le Ballon d'or (Run Informatique pour *Commodore 64*). Passionnés de football, gagnez le célèbre « Ballon d'or ». Après le chargement du programme, un véritable terrain de football et quatre joueurs apparaissent à l'écran. Chaque équipe est composé de trois joueurs, deux attaquants et un gardien de but. Ici l'ordinateur joue le rôle d'arbitre. Il est donc prévu pour deux joueurs et donc deux joysticks. Vous ne pourrez contrôler qu'un seul joueur à la fois dans chaque équipe. Pour « shooter » dans le camp adverse, rien de plus simple. Il suffit de placer le buteur dans la bonne direction, puis de presser le bouton « feu » pour tirer. Le passage du ballon d'un joueur à l'autre au sein d'une même équipe n'est pas évident et demande un peu d'entraînement. Ici l'arbitre est intraitable ; inutile d'essayer de sortir la balle du terrain car elle rebondit sur les limites de la pelouse. Si le gardien de but prend la balle en main, ne le brutalisez pas, il ne vous la donnera pas. Devant un adversaire trop fort, n'hésitez pas à demander un petit coup de main au *Commodore 64*. Une partie se déroule en deux mi-temps. A la fin du jeu, le score et le pourcentage de chaque joueur s'affichent à l'écran, donnant ainsi l'équipe gagnante et le meilleur buteur. En cas de match nul, vous pourrez jouer les prolongations. Un logiciel français d'assez bonne qualité qui donne un aperçu des qualités graphiques du *Commodore 64*. Grand bravo à ce logiciel qui ouvre la voie à de très nombreuses autres créations « Made in France », à chaque fois plus performantes.

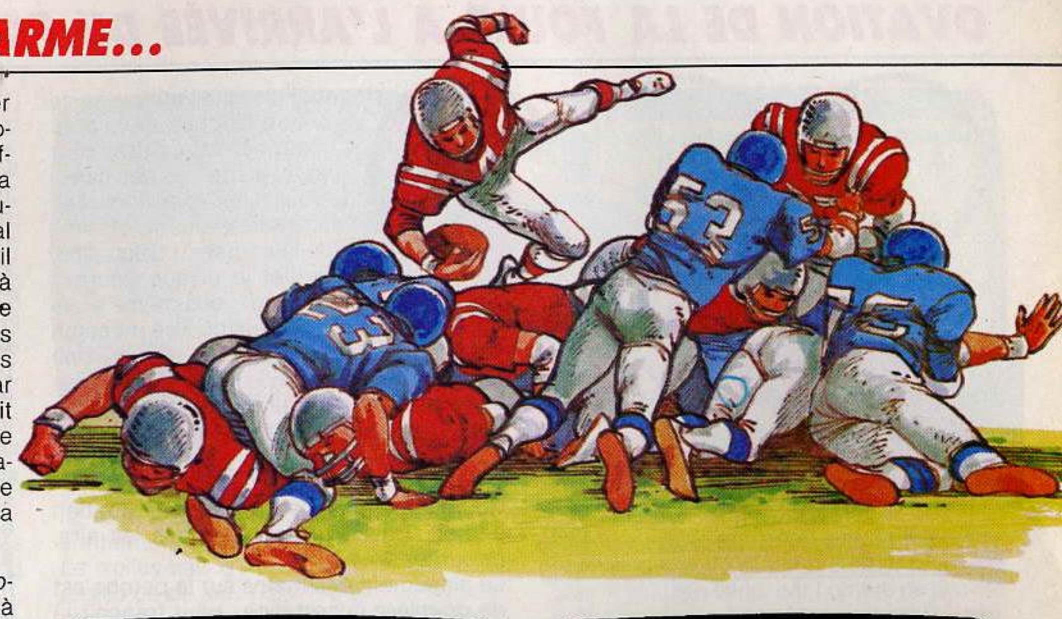
Soccer (Mattel pour *Intellivision*). La partie se déroule en deux mi-temps de quarante-cinq minutes chacune. Au début, le ballon revient à l'équipe jaune. Chaque équipe est composée de trois joueurs plus le gardien. Vous ne contrôlez qu'un joueur à la fois et le goal en partie, si celui-ci est visible. L'écran ne représente que le centre du terrain et le reste sera découvert au fur et à mesure de la progression du ballon. Si vous avez le ballon, vous pouvez choisir d'avancer en dribblant ou de faire une passe à l'un de vos partenaires ; pour cela il faut vous placer en face du receveur et tirer. Le ballon se déplace en ligne droite et ralentit en fin de parcours. Si votre passe est mala-

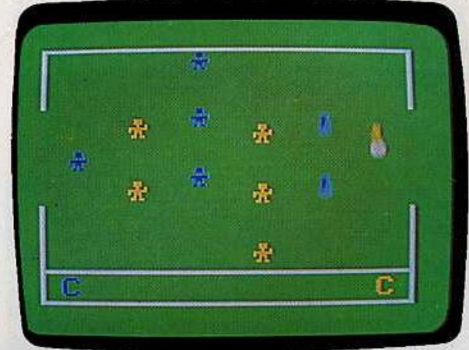


droite, le receveur ne peut pas récupérer le ballon et l'équipe adverse risque d'en profiter. Pour marquer un but, placez-vous suffisamment près de la cage et tirez dans la direction choisie. Le défenseur peut, heureusement, contrôler en partie son goal pour qu'il tente d'arrêter le ballon. Mais il vaut mieux, bien sûr, éviter d'en arriver là et vous devez plutôt tenter de récupérer le ballon au pied de votre adversaire ou lors d'une passe ennemie. Si le ballon sort des limites du terrain, il est remis en jeu soit par une touche, soit par un corner. S'il s'agit d'un tir au but raté, le gardien récupère le ballon et le renvoie au loin. Ce jeu, au graphisme agréable, nécessite une bonne coordination. Nous regrettons toutefois la longueur un peu excessive des parties.

Football américain (Philips pour *Videopac*). Le football américain est un sport à mi-chemin entre le football et le rugby. Pour marquer, il suffit qu'un joueur porte le ballon derrière les buts du camp adverse. Il est aussi possible de shooter, pour placer le ballon au centre de la ligne de but. Le jeu s'arrête à chaque fois qu'un joueur donne un coup de pied pour faire une passe, marque un but, va en touche, percute l'un de ses équipiers, est plaqué ou manque une passe. Une équipe peut conserver le ballon jusqu'à ce qu'elle shoote pour rien, marque, gagne quatre périodes ou si le ballon est intercepté par l'adversaire. Vous pourrez utiliser deux tactiques de jeu : l'attaque ou la défense. Si vous ne parvenez pas à choisir entre l'une ou l'autre, l'ordinateur prendra la décision à votre place.
Ce jeu de football américain est assez bien réalisé, mais l'écran chargé devient vite confus. Il est alors difficile de discerner les joueurs de chaque équipe. Le fond du terrain, d'une couleur trop intense, ne permet pas de distinguer au premier coup d'œil les maillots des joueurs de votre équipe.

Kick-Off (Bubble Bus pour *Commodore 64*). Avec *Kick-off*, vous pourrez vous exercer au football de table, le célèbre baby foot. Un logiciel destiné à un ou deux joueurs. Le thème de ce jeu est assez classique, il faut placer la balle dans les buts adverses (!). Il y a onze joueurs par équipe. Vous les déplacerez à l'aide d'un joystick, par série alignée. Pour cela, placez un carré blanc sur la rangée choisie, qu'elle contienne un ou quatre joueurs. Puis déplacez-la, de haut en bas en utilisant votre manette. Les parties manquent souvent d'intérêt, car la balle n'est pas assez rapide. Parfois elle se bloque entre deux joueurs et devient alors difficile à renvoyer.
Rien de très extraordinaire au niveau graphique sauf dans la présentation du jeu, qui est exceptionnelle. Vous verrez la foule acclamer les joueurs. D'autre part, le dessin des joueurs dans les différentes positions est d'un rendu assez réaliste.





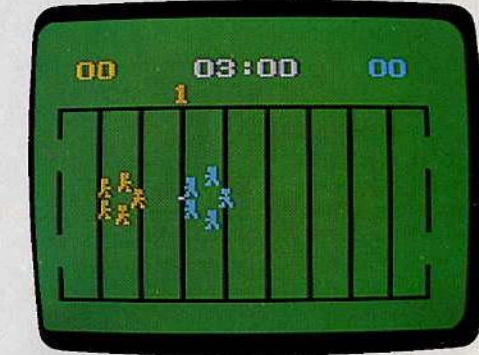
Football de table



Le Ballon d'or



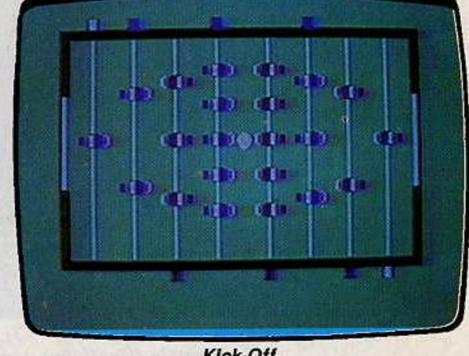
Soccer



Football américain



Kick-Off


Kick-Off

OVATION DE LA FOULE A L'ARRIVÉE DU PORTEUR DE LA FLAMME

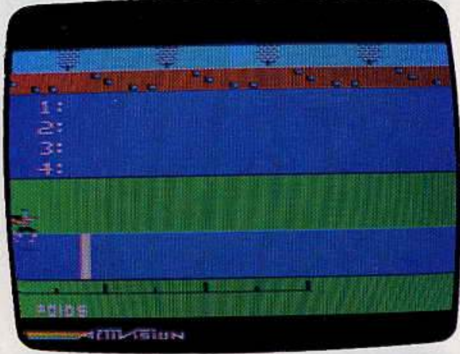
DECATHLON

Olympic Decathlon (Microsoft pour *Apple II* et *IIe*). Les Olympiades vont débuter, pourquoi ne pas y participer. Grâce à *Olympic Decathlon* vous allez peut-être décrocher une médaille d'or pour la France. Du sport sur micro-ordinateur cela peut faire sourire, pourtant vous vous apercevrez rapidement que ce logiciel est épuisant. Prenez garde à ne pas attraper de crampes aux mains, en guidant votre personnage à travers les dix épreuves qui composent *Décathlon :* le 100 mètres, le saut en hauteur, le lancement du poids, le saut en longueur, le 400 mètres, le 110 mètres haies, le lancement du disque, le saut à la perche, le lancement du javelot et pour finir le 1 500 mètres.

Si vous pensiez passer un bon moment confortablement assis dans un fauteuil, vous faites erreur. Les 100 mètres se courent à l'aide de deux touches qu'il faut presser successivement. Echauffez-vous avant le départ, si vous désirez réellement réaliser un temps correct. Le saut en hauteur n'est pas évident, lui non plus. Après quelques pas d'élan, prenez votre point d'appel au bon moment pour monter assez haut, mais aussi parvenir assez loin pour ne pas retomber sur la barre. Vous avez trois essais, ce qui n'est pas excessif pour un joueur ayant peu d'expérience. Le lancement du poids est une épreuve difficile ; après chaque lancer, vous perdrez un peu de votre énergie. Le 110 mètres haies, complexe à maîtriser, nécessite l'utilisation de quatre touches, deux pour courir et deux autres pour sauter au-dessus des haies. Si vous faites tomber plus de quatre haies, vous serez éliminé de la course et disqualifié. Pour lancer le disque, tournez plusieurs fois sur vous-même et lâchez-le au moment où il se présente perpendiculairement au terrain. Une erreur de quelques dixièmes de seconde seulement et le marteau atterrira dans les filets qui protègent les spectateurs. Le saut à la perche exigera de vous de grands efforts au clavier.

Courez, puis placez la perche au bon endroit. Une fois propulsé dans les airs, retournez-vous.

Le placement des mains sur la perche est de première importance ; pour franchir la barre à une hauteur correcte, mettez-les à trois mètres cinquante.



***Décathlon* Activision**



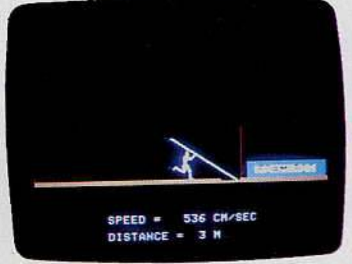
***Décathlon* Activision**

Le lancement du javelot est l'une des épreuves les plus faciles, vous atteindrez sans trop de peine les 70 mètres. Arrivé au 1 500 mètres, l'utilisation du clavier occasionne de terribles crampes. *Olympic Decathlon* est un superbe jeu graphique et deux bonnes heures vous seront nécessaires pour arriver au bout des dix épreuves.

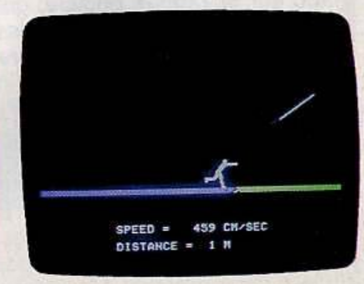
Décathlon (Activision pour *Atari 2600*). Le plus sportif des jeux sportifs, le décathlon, est particulièrement recommandé aux malades du joystick, aux drogués de la vitesse d'action, aux marathoniens du coup du poignet. Le Décathlon est une disciplibe sportive méconnue. C'est dommage, car elle s'adresse à l'athlète complet et exige à la fois, rapidité, puissance, résistance. Il faut courir un 100 mètres, sauter en longueur, lancer le poids, avant de sauter en hauteur, courir un 400 mètres, un 110 mètres haies, lancer le disque, sauter à la perche, lancer le javelot et s'il vous reste encore un peu d'énergie et de souffle s'élancer pour un 1 500 mètres. Ereintant ! Heureusement, avant le début de la première épreuve, les athlètes (de 1 à 4) ont droit à une ovation de la foule, et assistent à l'arrivée du coureur porteur de la flamme olympique. Un moment de concentration avant de se lancer dans cette série d'épreuves épuisantes. En effet, la vitesse et la force de votre champion résident dans votre habileté à déplacer le joystick le plus rapidement possible de gauche à droite. Gare aux crampes du poignet ! Pour lancer ou sauter, il est en plus nécessaire de déclencher l'action au bon moment. Trop tôt, et vous retombez sur la barre (saut en hauteur, perche) ou vous perdez de précieux centimètres (saut en longueur, lancers). Trop tard, et c'est l'échec total. Le saut à la perche est particulièrement difficile. Il faut combiner une excellente course d'élan avec un très bon placement du pied de la perche pour le saut.

Les uns vont « s'éclater » complètement dans cette compétition qui exige un réel effort physique. Les autres mépriseront cet ensemble d'épreuves où la tactique est absente et l'habileté secondaire. Mais tous devraient s'accorder sur la qualité du graphisme et l'excellence de la simulation.







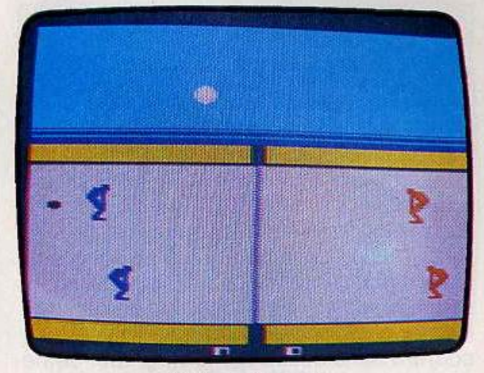


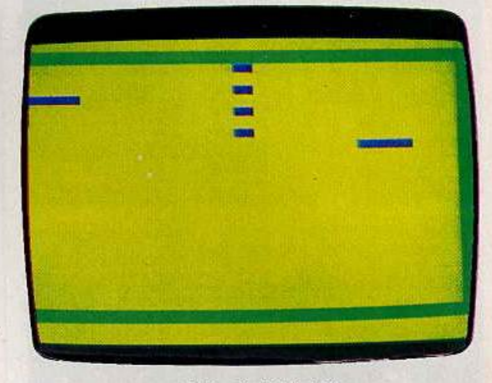
***Olympic Décathlon* : deux bonnes heures vous seront nécessaires pour arriver au bout des 10 épreuves**

VOLLEY BALL

Volley Ball (Victor pour *hector II*). Grâce à ce programme, vous apprendrez à servir, rattraper les balles de volée ou smasher. Vous pourrez jouer, soit contre l'ordinateur, soit contre un adversaire. Dans ce cas, vous devrez utiliser deux contrôleurs à main. En respectant les règles du jeu, tous les coups sont permis pour vaincre votre adversaire.
Les graphismes sont d'une grande simplicité. Ce logiciel élaboré en basse résolution était l'un des premiers jeux disponibles sur le micro-ordinateur *Victor Lambda* aujourd'hui appelé Hector.

Volley-ball (Atari pour *Atari 2600).* Parés pour l'engagement ?... De l'autre côté du filet, les joueurs sont penchés en avant, bras tendus, prêts à renvoyer la balle. Réception. Première passe. Seconde et... smash ! Prise à contre-pied, l'équipe adverse laisse tomber la balle à terre. Le service change de camp. L'engagement, à ras de la ligne, terrasse de nouveau l'adversaire. Le point est gagnant. Mais attention, à ce jeu là, le risque est grand d'entendre le bourdonnement qui signale le « out ».
Le volley-ball d'Atari reprend toutes les règles de ce jeu. Trois frappes de balle au maximum sont autorisées avant le renvoi. Si l'équipe au service commet une faute, le service change de camp. Si l'équipe à la réception manque la balle ou l'envoie hors des limites du terrain, l'équipe au service marque un point.
Le graphisme est bon, les quatre joueurs présents sur le terrain courent, sautent, lèvent les bras pour renvoyer la balle. Au-dessus d'eux, le soleil brille dans un ciel bleu. Il est bien venu, car l'ombre de la balle aide à se placer. Le bruitage est sobre, mais suffisant, avec impact des balles, signal de point gagnant et de « out ».
Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, avec déplacement des joueurs, lent ou rapide. On peut également choisir entre le renvoi direct ou le renvoi ▶


Volley-ball Atari


Volley-ball Victor

LA MOINDRE SECONDE D'INATTENTION ET C'EST ALORS LA RIPOSTE

après une ou deux passes. Cette dernière technique, comparable à celle du véritable volley-ball, demande un bon entraînement, si l'on veut réussir à coup sûr les passes entre les deux joueurs de son équipe. Mais c'est aussi le moyen le plus efficace pour mettre l'adversaire « dans le vent ». Le bouton « action » permet de smasher à tout moment, à condition de se trouver dans la première moitié du terrain.
Quelques conseils pour prendre l'ordinateur en défaut : changez fréquemment votre position de service, vous augmenterez vos chances de marquer des points directement. Car ensuite, les choses se compliquent ! Cherchez le trou. N'hésitez pas à renvoyer la balle dès la première passe, pour profiter d'un mauvais placement de votre adversaire. Ne smashez pas systématiquement à la troisième frappe. Les coups en biais le long du filet ou, au contraire, en fond de terrain sont également efficaces. Le volley-ball demande réflexes et tactique. Derrière son apparente simplicité, il dissimule une grande variété de coups. Il faut avoir l'œil à la fois sur la balle et sur ses adversaires, se placer, décider du smash. Un jeu de très bonne facture.



Volley-ball Philips

Volley Ball (Philips pour *Videopac*). Sur l'écran apparaît le terrain, au milieu le filet, et deux équipes de six joueurs. Le but du jeu est d'empêcher la balle de toucher le sol de votre côté et de la renvoyer dans le camp adverse pour qu'elle heurte le sol. Le service est fait par un joueur au fond du terrain, celui-ci recule de trois pas et sert sur l'équipe adverse. Une fois la balle partie, le nombre de passes dans une même équipe est illimité, vous pouvez aussi reprendre une balle sortie du terrain. Il est possible de smasher si un joueur est bien placé. La balle démarre lentement après le service et prend de plus en plus de vitesse à chaque passe. Les déplacements des joueurs ne sont pas évidents au départ, vous pourrez même demander à l'ordinateur une petite démonstration.
Nous regrettons la taille importante des joueurs et de la balle qui occupent tout le terrain. De ce fait, il est presque impossible de rater la balle.

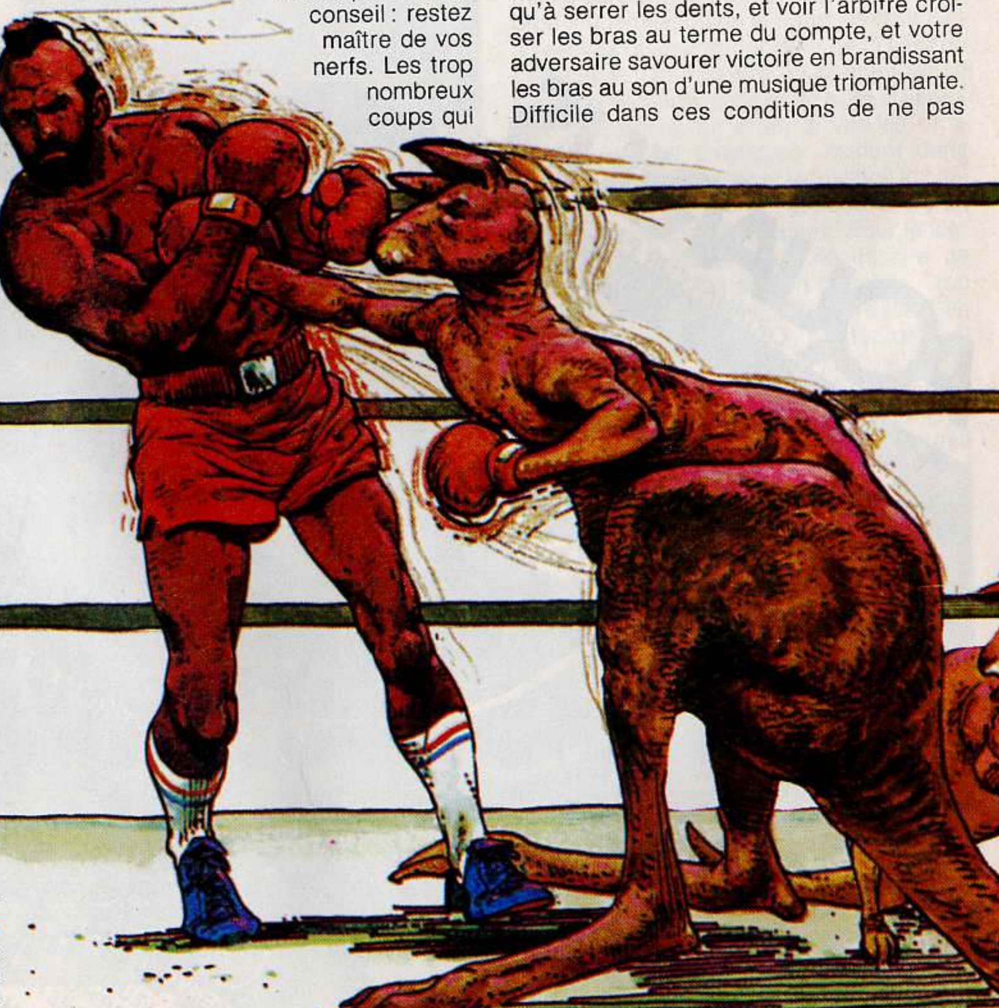
BOXE

Rocky (C.B.S. pour *Colecovision*). Avant même le premier échange de directs ou d'uppercuts, c'est le choc. Choc des bruitages, choc du graphisme surtout. *Rocky*, c'est le grand art. Le match de boxe qui met tous ses concurrents K.O. au premier round. Un réalisme à couper le souffle !
Rocky et son adversaire Clubber sont dans leur coin. L'arbitre fin prêt arbore fièrement un joli nœud papillon. Au cours du combat, lui non plus ne ménagera pas ses efforts, courant sans cesse sur le ring, afin de ne pas laisser passer la moindre irrégularité. C'est lui qui sépare les boxeurs lors des corps à corps, et compte les points de K.O. du malheureux qui sera envoyé au tapis. La cloche sonne, pour une reprise d'une minute (le match en compte de 3 à 15 selon les forces). Il s'agit de ne plus se laisser distraire, pour boxer avec le plus d'efficacité possible. Associé à la manette « super action », *Rocky* présente un choix d'attaques extraordinaires : direct au visage, coup au corps, défense du visage, défense au corps. Un bon conseil : restez maître de vos nerfs. Les trop nombreux coups qui

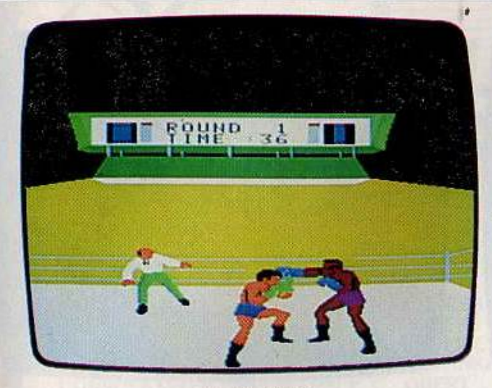


Rocky CBS

pleuvent dans le vide sont sanctionnés par une fatigue grandissante, qui freine la vitesse de déplacement. N'oubliez pas de jeter un œil sur l'indicateur de fatigue, pour ajuster votre tactique. Vous pourrez éventuellement « jouer la montre » pour attendre le gong. Le repos vous permettra de regagner vos forces. Soignez également l'efficacité de votre garde. Chaque coup reçu obscurcit un peu plus l'indicateur d'« éveil ». Attention, vous risquez d'aller au tapis. Le K.O. n'est pas loin ! Il n'y aurait alors plus qu'à serrer les dents, et voir l'arbitre croiser les bras au terme du compte, et votre adversaire savourer victoire en brandissant les bras au son d'une musique triomphante. Difficile dans ces conditions de ne pas



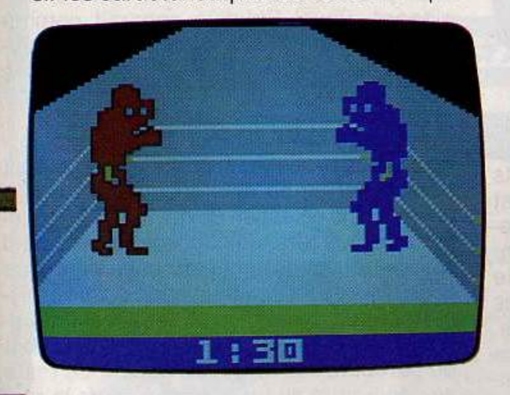
RAPIDE, FULGURANTE...



Rocky **CBS**

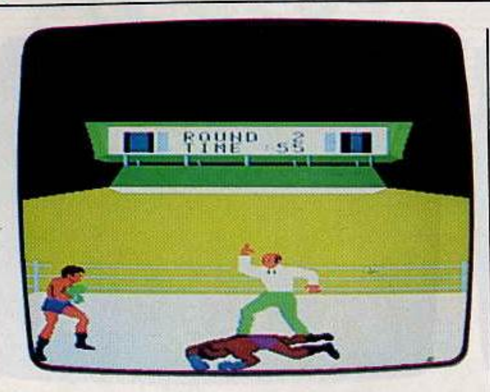
demander une revanche. Mais il faudra de très nombreux combats avant de pouvoir défier l'ordinateur en niveau professionnel sur 15 rounds. *Rocky* est capable de transformer les plus pacifiques en stakanovistes du ring...

Boxing (Mattel pour *Intellivision*). Voici une simulation de boxe entre deux joueurs. Quatre vitesses de déplacement sont disponibles. Au départ, vous commencez par choisir les caractéristiques de votre champion :



Boxing **Mattel**

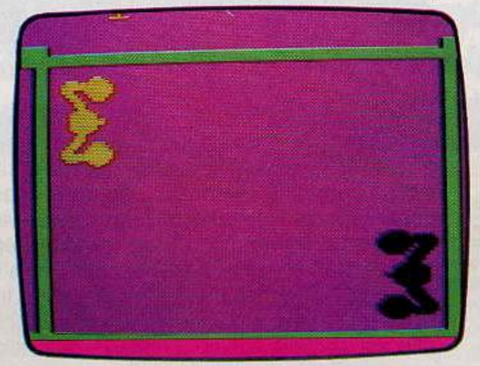
défense puissante, grand pouvoir offensif, endurance exceptionnelle, boxeur équilibré ou boxeur aux caractéristiques aléatoires. Les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même type de boxeur. Le combat va pouvoir commencer : les deux rivaux se retrouvent face à face sur le ring. Le combat est particulièrement réaliste. Vous disposez de toute une gamme d'attaques et de parades. Ainsi, vous pouvez essuyer un crochet au menton, à l'épaule ou au flanc. Pour parer les coups, vous pouvez monter votre garde, esquiver ou feinter. Chaque fois qu'un de vos coups n'a pas été paré par votre adversaire, vous marquez un point. Utilisez alternativement feinte, crochet au menton et au flanc afin de tromper sa garde. Si l'un de vos coups réussit particulièrement bien, votre adversaire se retrouve groggy un instant. N'attendez pas qu'il récupère et



Rocky **CBS**

martelez-le en abondance. Vous arriverez peut-être à le mettre K.O. et à éviter ainsi de concourir pendant les quinze rounds. Cette simulation de combat est fort intéressante. Regrettons toutefois que le graphisme des boxeurs les fasse plutôt ressembler à des monstres qu'à des humains.

Boxing (Activision pour *Atari 2 600*). Tous les boxeurs ont leur point faible. L'arcade sourcilière pour les uns, le nez pour d'autres. Le nez, c'est justement là qu'il



Boxing **Activision**

faut atteindre votre adversaire. Mais attention à ne pas voir que lui. La moindre seconde d'inattention, et c'est la riposte rapide, fulgurante. Pour y échapper, il faut reculer ou esquiver de côté et attaquer de nouveau, pour faire reculer l'adversaire et l'acculer dans les cordes. Là, plus de salut pour lui. Profitez-en pour placer une bonne série de droite-gauches, avant la cloche libératrice de fin de reprise (chaque reprise dure deux minutes). *Boxing* se joue seul contre l'ordinateur, ou à deux joueurs. Mieux vaut commencer, pour la mise en jambes, avec le niveau un. Une fois échauffé, le « vrai » combat pourra avoir lieu avec le niveau deux. Dans ce cas, l'ordinateur devient un adversaire fort coriace. Le combat cependant n'est pas trop inégal. La victoire reste possible. Le graphisme, les bruitages, les règles de *Boxing* demeurent simples. Ce qui compte, c'est la vitesse. Et l'on se laisse rapidement prendre dans le feu de l'action. ▶

ALLEZ DONC PRENDRE UN VERRE AVANT L'EFFORT !...



PGA Golf

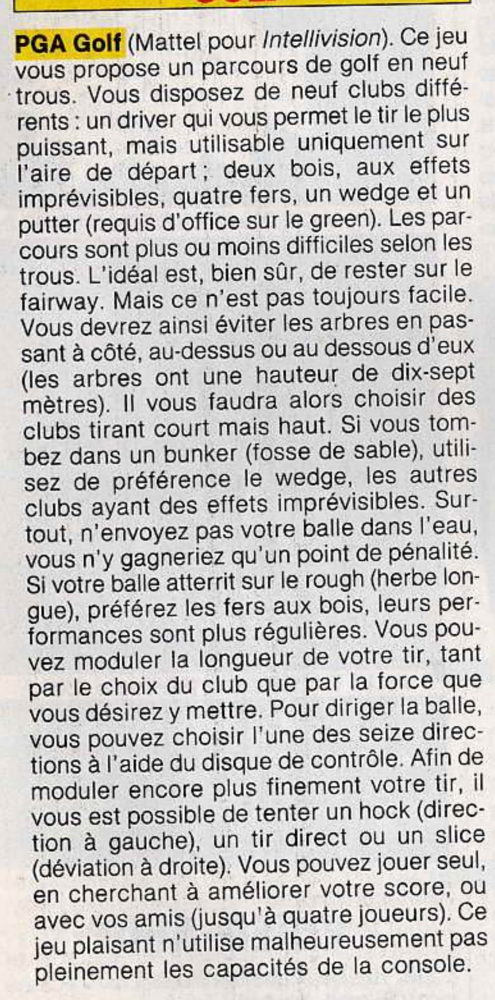


Goofy Golf



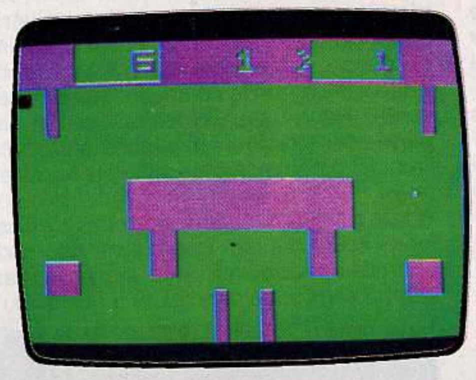
Handicap Golf

GOLF



PGA Golf (Mattel pour *Intellivision*). Ce jeu vous propose un parcours de golf en neuf trous. Vous disposez de neuf clubs différents : un driver qui vous permet le tir le plus puissant, mais utilisable uniquement sur l'aire de départ ; deux bois, aux effets imprévisibles, quatre fers, un wedge et un putter (requis d'office sur le green). Les parcours sont plus ou moins difficiles selon les trous. L'idéal est, bien sûr, de rester sur le fairway. Mais ce n'est pas toujours facile. Vous devrez ainsi éviter les arbres en passant à côté, au-dessus ou au dessous d'eux (les arbres ont une hauteur de dix-sept mètres). Il vous faudra alors choisir des clubs tirant court mais haut. Si vous tombez dans un bunker (fosse de sable), utilisez de préférence le wedge, les autres clubs ayant des effets imprévisibles. Surtout, n'envoyez pas votre balle dans l'eau, vous n'y gagneriez qu'un point de pénalité. Si votre balle atterrit sur le rough (herbe longue), préférez les fers aux bois, leurs performances sont plus régulières. Vous pouvez moduler la longueur de votre tir, tant par le choix du club que par la force que vous désirez y mettre. Pour diriger la balle, vous pouvez choisir l'une des seize directions à l'aide du disque de contrôle. Afin de moduler encore plus finement votre tir, il vous est possible de tenter un hock (direction à gauche), un tir direct ou un slice (déviation à droite). Vous pouvez jouer seul, en cherchant à améliorer votre score, ou avec vos amis (jusqu'à quatre joueurs). Ce jeu plaisant n'utilise malheureusement pas pleinement les capacités de la console.

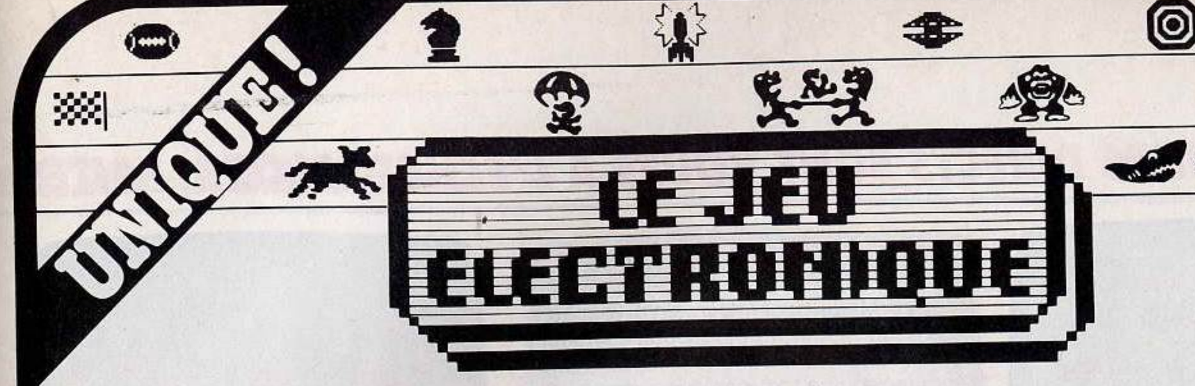
Goofy Golf (Victor pour *Hector II*). *Goofy golf* est un logiciel d'habileté. Vous jouez au golf sur un parcours à dix-huit trous. Le temps est clair alors mettez vos clubs dans un caddy et rendez-vous sur le green. La balle est représentée par un point violet, le trou par un point noir et votre club par un carré noir. Pour déplacer le club, vous devrez utiliser un contrôleur à main. La trajectoire de la balle est déterminée par l'angle et la force de frappe. Vous aurez à choisir entre deux stratégies de jeu : soit vous frappez très fort la balle en espérant qu'elle atteigne son but, soit vous donnez de petits coups pour plus de sûreté. Le « green » est la partie du terrain utilisable. Les zones violettes sont hors-jeu ou bien représentent des barrières ; si la balle les heurte, elle rebondit. Les zones bleues représentent les trous d'eau, si votre balle flotte à la surface, elle est perdue. Si votre balle tombe dans une zone rouge, vous la verrez réapparaître aux endroits les plus inattendus. Il faut aussi éviter les barrières mouvantes ; lorsque celles-ci sont fermées, le passage est infranchissable.
Ce logiciel est réalisé en basse résolution, c'est pourquoi les graphismes sont assez simples. Mais les parties sont pleines de surprises. Attrayant.



Royal Birkdale

Royal Birkdale (Ocean pour *Spectrum* 48 K). Découvrez le parcours en dix-huit trous du championnat de Royal Birkdale. Après s'être informé de votre nom, le programme vous demande si vous voulez jouer avec ou sans vent, lequel peut être de force et de direction variable. Pour jouer, vous commencez par choisir la direction de votre balle (de 0 à 360°). Puis vous devrez choisir votre club parmi une gamme de dix. Seule limitation : dans le rough, les clubs 1 et 2 sont inutilisables et, dans un bunker, seul le club 10 (sand-wedge) vous sortira de là. Ensuite, vous indiquerez la puissance de votre tir (de 0 à 100). Il ne vous reste plus qu'à tirer. Suivant la position du club que tient le petit bonhomme au moment où vous appuyez sur la touche de tir, votre balle sera déviée à gauche ou à droite en perdant ou non de la puissance : cette phase du jeu, une fois maîtrisée, vous permettra d'ajuster votre tir plus finement. Vous devrez éviter à la balle le rough, les arbres, les bunkers et les mares. Une fois le 9e trou terminé, chargez la suite du programme qui se trouve sur l'autre face de la cassette et vous pourrez alors continuer votre championnat. *Royal Birkdale* apparaît comme une intéressante simulation de golf, desservie malheureusement par un graphisme trop sommaire.

Handicap Golf (C.R.L. pour *Spectrum* 48 K) vous propose un parcours de dix-huit trous, pour un ou deux joueurs. Vous disposez d'une sélection de quinze clubs : quatre bois, huit fers, un pitch wedge, un sand wedge et un putter. Heureusement que vous disposez aussi d'un caddy pour transporter tout ce matériel. Le terrain est représenté en trois dimensions et seul le début du parcours est visible au départ. Le reste se découvrira au fur et à mesure de la progression de votre balle. Toutefois, si vous le désirez, vous pouvez effectuer une reconnaissance du parcours avant de jouer. Après avoir choisi votre club, vous déciderez de la direction à donner à la balle. Tenez compte du vent qui varie en force et en direction. La puissance donnée à la balle dépend uniquement du choix du club pour les bois et les fers. Pour les autres, vous devrez choisir aussi la distance que vous désirez faire parcourir à la balle. Vous devrez, bien sûr, rester si possible sur le fairway et éviter le rough, les bunkers, les arbres et les mares. Si vous sortez des limites du terrain, vous devrez retirer de votre point de départ et écoperez en plus d'un point de pénalité. Une fois votre parcours terminé, avec plus ou moins de bonheur, vous pourrez alors aller vous reposer et vous rafraîchir en prenant un verre à la taverne du coin. Une bonne simulation de golf, aux graphismes agréables. Regrettons toutefois que la balle blanche ne soit pas toujours bien visible sur l'herbe.



PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE	
CBS COLECOVISION	1850 F
CONSOLE INTELLIVISION	1590 F
CONSOLE ATARI 2600	1350 F
CONSOLE PHILIPS G 7400	1590 F
EXTENSION MEMOIRE	
16 K PHILIPS G 7400	990 F
CLAVIER ALPHANUMERIQUE	
MATTEL	1390 F

SIERRA CARTOUCHES CBS

BC QUEST FOR TIRES	469 F
OIL'S WELLS	420 F
LEARNING AND LEEPER	420 F

SAMMY LIGHT FOOT	420 F
THRESHOLD	420 F

PARKER CBS

POPEYE	450 F
SUPER COBRA	450 F
TUTANKHAM	450 F
QBERT	450 F
FROGGER	450 F
JAMES BOND	500 F

SPECTRAVIDEO CBS CARTOUCHES

SPECTRON	339 F
CROSS FORCE	339 F
FRANTIC FREDDY	339 F
FLIPPER SLYPPER	339 F

CBS CARTOUCHES :

LADY BUG	290 F

CARNIVAL	290 F
VENTURE	359 F
MOUSE TRAP	359 F
SCHTROUMPFS	359 F
COSMIC AVENGER	359 F
DONKEY KONG JR	359 F
PEPPER II	359 F
LOOPING	359 F
SPACE FURY	359 F
SPACE PANIC	359 F
GORF	359 F
ZAXXON	429 F
TURBO	820 F
ROCKY	850 F

IMAGIC CBS CARTOUCHES

WING WAR	420 F
MOONSWEEPER	420 F
NOVA BLAST	420 F

PROMOTION SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVELMATE	4 niveaux	499 F
EXPLORER	8 niveaux	990 F
COMPANION 2	8 niveaux	1090 F
SENSOR CHESS	8 niveaux	1880 F
SUPER STAR	8 niveaux	2080 F
REGENCE	8 niveaux	3480 F

FIDELITY ELECTRONIQUE :

MINI CHESS	4 niveaux	599 F
SC 6	6 niveaux	1350 F
SC 9	9 niveaux	2395 F
SUPER 9	9 niveaux	3690 F

CASIO :

CASIO PT 30	890 F
CASIO MT 45	1365 F
CASIO MT 800	3890 F

ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...



L'ESPACE MICRO

ATMOS	2 450 F
VIC 20	1550 F
COMMODORE 64 PAL	2950 F
HECTOR 2 HR	4390 F
HECTOR HRX	4950 F
ATARI 600 XL-PAL	2240 F
ATARI 800 XL-PAL	3240 F
SINCLAIR ZX 81	580 F
SPECTRUM	1990 F
ADAM	nous consulter

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

PERIPHERIQUES

PVP 80 SECAM pour ATARI 600 XL, 800 XL COMMODORE 64	590 F

ATARI

LECTEUR DISQUETTE	3790 F
LECTEUR CASSETTE	990 F
IMPRIMANTE 4 COULEURS	2920 F
IMPRIMANTE COURRIER	3950 F

JOYSTICK SPECTRAVIDEO	180 F

Pour tout logiciel correspondant à ses appareils (nous consulter)

APRÈS PARIS, LE JEU ELECTRONIQUE VOUS ACCUEILLE AUSSI A TOULOUSE
68 Bis, Avenue des Minimes 31000 TOULOUSE

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin.
Prix valables jusqu'au 30/06/84

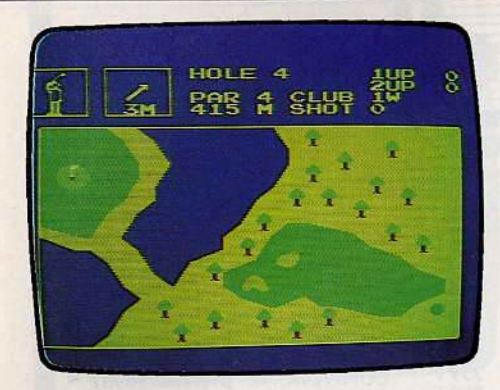
BON DE COMMANDE à renvoyer à :
LE JEU ELECTRONIQUE
35, rue St-Lazare, 75009 PARIS tél. 16 (1) 874.43.20 ou 68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE tél. 16 (61) 22.60.49

Nom ____________
Adresse ____________
Code postal ________ Ville ________
Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
	Total	

TOUS LES COUPS DIRECTS SONT VOUÉS A L'ÉCHEC, ALORS FAITES

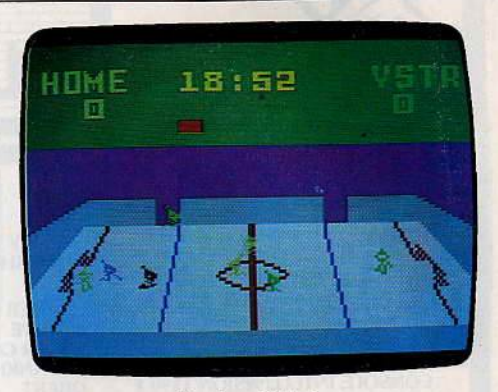


Champion Golf

Champion Golf (Sega pour *Yeno SC 3000*). Voici un parcours de neuf trous. Vous avez à votre disposition deux bois, trois fers, un sand-wedge et un putter. Vous devrez choisir celui qui vous conviendra le mieux en fonction de la distance et de la nature du terrain. Pourtant, dans le rough (herbe haute), vous ne pourrez utiliser que les fers et, dans un bunker, que le sand-wedge. Sur le green, le putter est de rigueur. Votre direction est commandée à l'aide d'un petit bonhomme se déplaçant à la périphérie du terrain, votre balle se dirigeant droit sur lui, en théorie. En fait, la présence d'un vent variable en force et en direction risque fort de compliquer les choses et vous devrez en tenir compte. La force d'envoi de votre balle dépend, en dehors du club choisi, du laps de temps qui sépare les deux pressions de la touche de tir. Au total, une simulation de golf correcte, mais sans grande originalité.

HOCKEY

Hockey (Mattel pour *Intellivision*). Préparez-vous à un match à deux. Quatre vitesses de jeu peuvent être choisies au début. Chaque équipe se compose de quatre joueurs, mais trois d'entre eux sont commandés obligatoirement par l'ordinateur. Vous dirigez toujours le joueur qui a le palet, excepté pour les goals qui sont toujours contrôlés par le programme. Au début du jeu, le palet est placé au centre, entre deux joueurs adverses. Celui qui parviendra à s'en emparer patine vers le camp opposé. S'il voit que le parcours est encombré par des adversaires, il a tout intérêt à effectuer une passe à l'un de ses partenaires. Arrivé devant la cage, vous pouvez tirer. Mais le gardien est un professionnel de longue date et vous aurez du mal à lui marquer des buts : presque tous les coups directs sont voués à l'échec. Il faudra, soit tirer en indirect (par rebonds), soit faire auparavant tomber le gardien pour qu'il ne puisse plus défendre sa cage. En défense, votre mission est, bien sûr, d'empêcher le but et de dérober le palet. Pour cela, essayez de faire tomber celui qui le possède afin de le récupérer. Vous pouvez aussi vous placer sur la trajectoire de tir ou de passe et l'intercepter. Si vous faites tomber un joueur qui n'a pas le palet, il est possible que l'arbitre vous donne une pénalité. Seulement, ce brave homme ne peut pas avoir les yeux partout à la fois et il ne sanctionnera votre faute qu'une fois sur trois. Pour corser le tout, le déplacement des joueurs s'effectue à vitesse croissante (il leur faut du temps pour prendre de l'élan) et, lorsque vous changez de direction, votre joueur ralentit. Un bon jeu d'équipe, particulièrement difficile à maîtriser.



Hockey Mattel

Ice Hockey (Activision pour *Atari 2600*). L'été est là, les patinoires sont fermées, mais les vrais sportifs ne connaissent pas de trêve. Grâce à Activision, ils pourront continuer à pratiquer le hockey sur glace toute l'année. Le graphisme de ce *Ice Hockey* est très bon, tout comme ses bruitages, pour ce jeu déjà ancien. La glace crisse sous les patins. Le jeu oppose deux équipes de deux joueurs. Un gardien de but, et un attaquant. Chacun d'eux évolue dans une zone bien définie, et doit donc remettre le palet à ses équipiers lors des contre-attaques lancées de l'arrière. A ce moment, gare à l'interception ! Mieux vaut éviter le

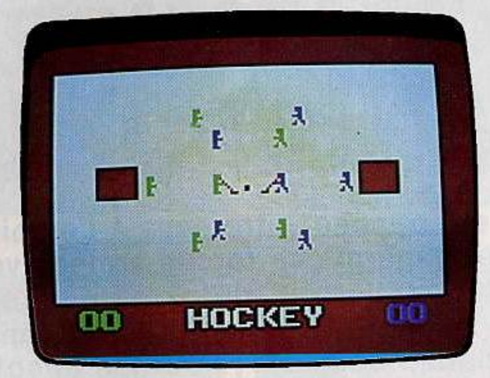
33 LOGICIELS DE SPORT AU TILTOSCOPE

NOM DU LOGICIEL	Marque	Type	Ordinateur	Joueurs	Originalité	Disq., K7 cartouche	Rapidité d'action	Couleur	Graphisme	Bruitage	Intérêt	Pri indic
BASKET-BALL	Atari	Basket	Gamme Atari	1 à 4	★★★★	CART.	—	★★★	★★★★	★★★	★★★★	250
BASKET-BALL JEU DE QUILLES	Philips	Basket Bowling	Videopac	2 2	★★★ ★★★	CART.	★★ ★	★★ ★★	★★★ ★★★	★★ ★★	★★★ ★★★	165
BOXING	Activision	Boxe	Atari 2600	1 ou 2	★★★	CART.	★★★	★★	★★	★★★	★★★	n.c
BOXING	Mattel	Boxe	Intellivision	2	★★★★★★	CART.	★★★	★★★	★★	★★★	★★★★★★	260
CHAMPION GOLF	Sega	Golf	Yeno SC 3000	1 ou 2	★★★★	CART.	—	★★★★	★★★	★★★	★★★	250
CHAMPION TENNIS	Sega	Tennis	Yeno SC 3000	1	★★★★	CART.	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	250
DECATHLON	Activision	Decathlon	Atari 2600	1 à 4	★★★★★	CART.	—	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	350
FOOTBALL	Commodore	Foot	CBM 64	1 ou 2	★★★★	CART.	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★★★	215
FOOTBALL AMÉRICAIN	Philips	Rugby	Videopac	2	★★★★	CART.	★★★	★★	★★★	★★	★★★	165
FOOTBALL DE TABLE	Philips	Baby-Foot	Videopac	1 ou 2	★★	CART.	★★★	★★	★★★	★★	★★★	165
FOOTBALL ÉLECTRONIQUE	Philips	Foot	Videopac	2	★★	CART.	★★★	★★	★★★	★★	★★★	165
GOOFY GOLF	Victor	Golf	Hector II	1 ou 2	★★★	K7.	★★★	★★★	★★	★	★★★	120
HANDICAP GOLF	C.R.L.	Golf	Spectrum 48 K	1 ou 2	★★★★★	K7	—	★★★★	★★★★	—	★★★★★	100
HOCKEY	Mattel	Hockey sur glace	Intellivison	2	★★★★★	CART.	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	200
HOCKEY ÉLECTRONIQUE	Philips	Hockey sur glace	Videopac	2	★★★★	CART.	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	16
ICE HOCKEY	Activision.	Hockey sur glace	Atari 2600	1 ou 2	★★★★★	CART.	★★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	31

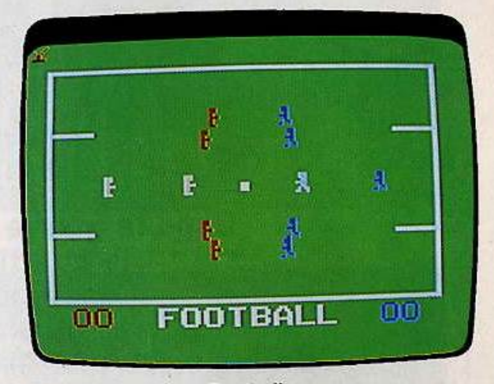
TOMBER LE GARDIEN...



Ice Hockey



Hockey électronique



Football

contact avec les joueurs adverses. D'un bon coup de canne dans les jambes, l'un d'eux pourrait faire tomber l'attaquant.
On peut jouer au hockey sur glace seul contre l'ordinateur ou à deux. Deux vitesses de jeu sont accessibles, mais en position dite « normale », les déplacements sont bien trop lents. Il s'agit alors d'anticiper sur les actions. Toute faute de placement est fatale. De même, le palet doit être envoyé avec précision, donc frappé avec exactitude : sa position par rapport à la canne détermine l'angle de tir. En vitesse rapide, seuls les virtuoses pourront contrôler le jeu parfaitement. Le réalisme du graphisme augmente le plaisir du jeu. Et comme au véritable hockey sur glace, il est possible — et même recommandé — de jouer avec les murs, en utilisant le rebond. Une excellente façon de « sauter » un défenseur adverse. Les buts, en revanche, sont situés en bout de terrain, et non pas légèrement décollés de la ligne de fond. Il n'est donc pas possible d'en faire le tour. Cela n'entame en rien l'intérêt du jeu, sans cesse renouvelé par la variété des tactiques possibles. Passionnant.

Hockey électronique et Football (Philips pour *Videopac*). Vous trouverez sur la même cartouche deux jeux de sport : le football et le hockey. Le football se joue à deux en deux mi-temps de cinq minutes. Un chronomètre, en bas de l'écran, donne le temps restant à jouer. Comme dans tous les logiciels de foot, l'objet du jeu est de marquer un maximum de buts. Le terrain, trop petit par rapport à la taille des joueurs, rend souvent les passes impossibles, car les cinq joueurs de chaque équipe occupent tout l'espace disponible. Les graphismes simples avec la couleur verte du terrain ne permettent pas de distinguer avec précision à quelle équipe appartient chaque joueur. Ce qui peut être fort regrettable lors d'une partie très serrée. Le jeu de hockey est de bien meilleure qualité. Un match se dispute en trois périodes de cinq minutes, le temps restant à jouer est indiqué en bas de l'écran. Le jeu se dispute entre deux joueurs, un par équipe. Ici, le palet ne peut être dirigé qu'à l'aide d'une crosse et le gardien de but ne participe pas aux attaques. Parfois, après une collision, les deux équipes s'emmêlent, le jeu est alors stoppé pendant quelques secondes. Le fond blanc représentant la piste glacée permet de distinguer en détail les joueurs de l'équipe verte et ceux de l'équipe bleue. Ce logiciel pour deux joueurs est l'un des meilleurs disponibles sur la console Videopac. L'action est rapide, mais les passes entre deux joueurs ne sont pas faciles à effectuer. Le maniement des joysticks n'est pas toujours d'une grande précision.

NOM DU LOGICIEL	Marque	Type	Ordinateur	Joueurs	Originalité	Disq., K7 cartouche	Rapidité d'action	Couleur	Graphisme	Bruitage	Intérêt	Prix indicatif
JEU DE PANIERS	Philips	Basket	Vidéopac	1 ou 2	★★★★	CART.	★★★	★★	★★	★★	★★	165 F
KICK-OFF	Bubble Bus	Baby-Foot	CBM 64	1 ou 2	★★★★	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★	130 F
LE BALLON D'OR	Run Informatique	Foot	CBM 64	2	★★★★	K7	★★★	★★	★★★	★	★★★	105 F
NBA BASKET BALL	Mattel	Basket	Intellivision	2	★★★★★	CART.	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	260 F
OLYMPIC DECATHLON	Microsoft	Decathlon	TRS80 Apple II - IIe	1 à 2	★★★★★	DISK.	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	350 F
ONE ON ONE DR. J & LARRY BIRD	Electronics Arts	Basket	Apple II - IIe	1 ou 2	★★★★	DISK.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	450 F
PGA GOLF	Mattel	Golf	Intellivision	1 à 4	★★★★★	CART.	—	★★★	★★★	★★	★★★★	200 F
ROCKY	CBS	Boxe	Colecovision	1 ou 2	★★★★	CART.	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	547 F avec module
ROYAL BIRKDALE	Ocean	Golf	Spectrum 48 K	1	★★★★	K7	—	★★★	★★★	—	★★★★	100 F
SOCCER	Mattel	Foot	Intellivision	2	★★★★★	CART.	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	260 F
TENNIS	Activision	Tennis	Atari 2600	1 ou 2	★★★	CART.	★★★★★	★	★★★	★★★	★★★★	250 F
TENNIS	Atari	Tennis	Atari 2600	1 ou 2	★★★★	CART.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	250 F
TENNIS	Mattel	Tennis	Intellivision	2	★★★★★	CART.	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	260 F
VOLLEY BALL	Atari	Volley	Atari 2600	1 ou 2	★★★★	CART.	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	250 F
VOLLEY BALL	Philips	Volley	Videopac	1 ou 2	★★★	CART.	★★★	★★★	★★	★★	★★★	165 F
VOLLEY BALL	Victor	Volley	Hector II	1 ou 2	★★★	K7	★★★	★★	★	★	★★	120 F

Dossier réalisé par B. Ravel, J. Harbonn et Patrice Desmedt

FORT APOCALYPSE
LE COMMANDO DE L'ANGOISSE

Dans la guerre qui oppose votre pays à l'empire des Kralthaus, le quartier général des forces armées vous confie une nouvelle mission : détruire Fort Apocalypse. Vos armes : un hélico-jet de choc et une habileté proverbiale... Un logiciel signé Synapse Software ; pour les adeptes du *Commodore 64* et des *Atari 600* et *800 XL*.

De prime abord, votre mission semble simple ; vous devez descendre dans les immenses et ténébreuses grottes qui mènent à Fort Apocalypse. Mais l'armée Kralthaus protège de son mieux les étroits passages qui conduisent à la forteresse.

De nombreux hélicoptères violets, aux couleurs des Kralthaus, circulent dans les galeries à votre recherche, méfiez-vous d'eux car ils apparaissent souvent aux moments les plus inattendus. Certains passages sont obstrués par des murs de briques, qu'il suffit de désintégrer à l'aide de votre canon laser. D'autres encore sont protégés par un ou plusieurs tanks Kralthaus équipés de canons qui tirent des obus à infrarouges. Ces obus vous poursuivent tant qu'ils ne vous ont pas abattu : une seule solution pour leur échapper, la fuite. Les galeries permettant de communiquer avec les étages inférieurs ou supérieurs sont gardés par des portes à plasma souvent infranchissables. A chaque étage de la grotte, en plus des rayons laser, des mines volantes flottent dans les airs. Vous pourrez les détruire à l'aide de rockets.

Surveillez votre altitude, car si vous heurtez une des parois de la grotte, votre hélicoptère explose. Vos réserves de fuel sont limitées et, en dessous de 100 litres, une alarme retentit. Alors n'hésitez pas à refaire le plein de carburant lorsque vous rencontrez une aire de ravitaillement. Traversez les grottes de rochers, puis les grottes cristallines de couleur bleu clair.

Dans les différentes galeries de la grotte, vous devez récupérer neuf hommes et ce, à chaque niveau. Une fois tous ces obstacles surmontés, allez libérer les deux ou trois hommes enfermés dans la prison de briques, située à proximité du Fort. Après avoir embarqué dans l'hélicoptère tous les prisonniers, détruisez la forteresse ; pour cela vous devez patienter quelques secondes pour que le champ de forces la protégeant soit désactivé. Ce temps écoulé, vous assistez à l'apocalypse. Toutes les réserves énergétiques des Kralthaus explosent et bientôt il ne restera plus rien. Vous avez vaincu les Kralthaus, il faut maintenant remonter à la surface, c'est-à-dire à votre base d'envol. Nous ne pouvons que vous souhaiter bonne chance !

Bertrand RAVEL



Après un long voyage, vous arrivez sur le théâtre des opérations. Le quartier général a mis sept hélicoptères à votre disposition.



Aux commandes de votre hélico-jet, avant de vous élancer dans les airs, faites le plein de fuel. Cette opération vous évitera les mauvaises surprises.



C'est parti, vous venez de décoller de la base Delta, volez en altitude, vous verrez la zone à détruire sur votre radar, en haut de l'écran.



La mission commence mal, voici déjà un hélicoptèrè ennemi. Pour l'abattre, il faut monter le plus haut possible, s'immobiliser puis tirer à l'horizontale.



Ménagez-vous une brèche dans la voûte d'une grotte et pénétrez à l'intérieur. Attention, cette zone est protégée par quatre canons, à éviter ou à abattre.



Pour ne pas recommencer chaque tentative au niveau de la base Delta, posez-vous sur les aires d'atterrissage que vous rencontrez.



Votre véritable mission commence, vous êtes maintenant dans une galerie de rochers. N'oubliez jamais de garder un œil sur le radar.



Vous rencontrez déjà quelques survivants, faites-les monter mais surtout, évitez de heurter le sol avec votre appareil.

▶



Vous êtes devant un mur de briques. Pour surmonter cet obstacle, il suffit d'y faire une brèche à l'aide de vos rockets.



Vous venez de passer les lasers, il faut maintenant descendre dans la galerie inférieure, en évitant les portes qui défilent sans interruption.



Si les galeries n'évoluent pas dans le sens convenable, tirez une ou deux fois, elles changeront de sens. Il suffit alors de les suivre.



Un autre mur de briques, mais celui-ci est protégé par un tank Kralthaus. Il n'y a qu'une seule chose à faire, le détruire, ensuite frayez-vous un passage.



Encore quatre lasers à passer. Si l'un d'eux vous touche, vous serez soit abattu, soit téléporté dans une galerie supérieure.



Après avoir passé une nouvelle porte à plasma, posez-vous sur la zone marquée « Land Here ». Vous pourrez ainsi atteindre les galeries de cristal.



Vous êtes enfin dans la deuxième partie des grottes, ici toutes les galeries sont de couleur bleue. Avant de repartir, faites le plein.



Un hélicoptère Kralthaus vole au-dessus de vous. Surtout, ne bougez pas, vous n'avez aucune chance de lui échapper, il s'écrasera seul.



Attendez d'apercevoir un rayon laser avant de décoller, vous risqueriez de le heurter en partant au hasard. Une question de prudence...



Voici encore un des survivants, faites-le monter, à ce moment, l'ordinateur vous indiquera le nombre de survivants errant encore dans les galeries.



Descendez plus bas, vous trouverez un hélicoptère. Mais vous ne risquez rien, il est séparé de vous par une paroi protectrice.



Vous approchez de Fort Apocalypse. Avant d'atteindre le plus bas niveau de la grotte, vous devez passer une porte à plasma.



Maintenant, traversez une suite de galeries verticales avec des rayons laser en haut et en bas et plusieurs tanks au niveau du sol.



Vous rencontrez aussi des mines volantes, pour plus de sûreté, détruisez-les. Elles risqueraient de gêner votre fuite.



Dans ce type de galerie, pour passer, utilisez le radar. Lui seul vous indiquera les dangers à éviter. On distingue déjà Fort Apocalypse dans le radar à droite.



Vous êtes enfin devant la forteresse renfermant toute l'énergie des Kralthaus. Il faut patienter encore un peu car un champ magnétique la protège.



Un homme tout près, sauvez-le puis tirez quelques rockets sur la forteresse. Pour la détruire à coup sûr visez le centre.



Vous êtes maintenant sur l'ancien lieu qu'occupait la forteresse, il n'en reste plus rien. Seul votre radar vous indique son ancienne position.



Il manque encore quelques hommes, que faire ? Vous allez détruire les briques qui les emprisonnent, ne craignez rien sauf la collision.



La remontée se poursuit maintenant, vous avez fait le plein d'hommes à sauver, tout va bien. Les rescapés vous remercient chaleureusement.



Mission accomplie, vous venez de sauver votre pays et d'anéantir à tout jamais les forces des Kralthaus, ou du moins, vous le croyez.



Il faut maintenant remonter jusqu'à la base Delta, avec tous les survivants que vous avez sauvés durant le parcours.



Certains d'entre eux sont presque impossibles à atteindre, dans ce cas, utilisez les grands moyens, tirez-leur dessus. C'est efficace mais pas très humain.



Vous ressortez par la seconde galerie. Pour atteindre Fort Apocalypse, vous aviez deux chemins possibles.



Surveillez toujours votre radar, car si les rayons laser ne fonctionnent plus, les tanks eux sont toujours actifs. Vous ne pouvez échouer si près du but...



Les hélicoptères ennemis sont aussi en action, peut-être veulent-ils venger leur empire. Méfiez-vous d'eux, ils sont prêts à tout.



Si vous veniez à manquer de carburant, voici une aire de ravitaillement qui tombe à pic pour faire le plein de fuel.



Vous avez déjà parcouru plus de la moitié du jeu, votre mission est presque terminée. Franchirez-vous les ultimes obstacles ?



Un peu las, vous essayez de rentrer au plus vite. Mais n'oubliez pas que les portes à plasma sont toujours aussi dangereuses.



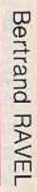
Vous avez rencontré un mur oublié, lors de votre descente. Les rayons laser étant désactivés, vous ne risquez rien. Abattez-le en toute tranquillité.



Vous êtes enfin à l'air libre. Votre radar vous indique que les tanks Kralthaus sont loin, foncez ! Bientôt, un repos bien mérité.



Mission accomplie, vous êtes le premier à réussir cet exploit. Et le dernier, car Fort Apocalypse n'existe plus. Bravo !



Jeux à cristaux liquides ou « table top » savent être drôles, passionnants et exigent des réflexes bien affûtés ! Voici nos « coups de foudre » du mois.



WHEELIE CROSSER

La cavalcade

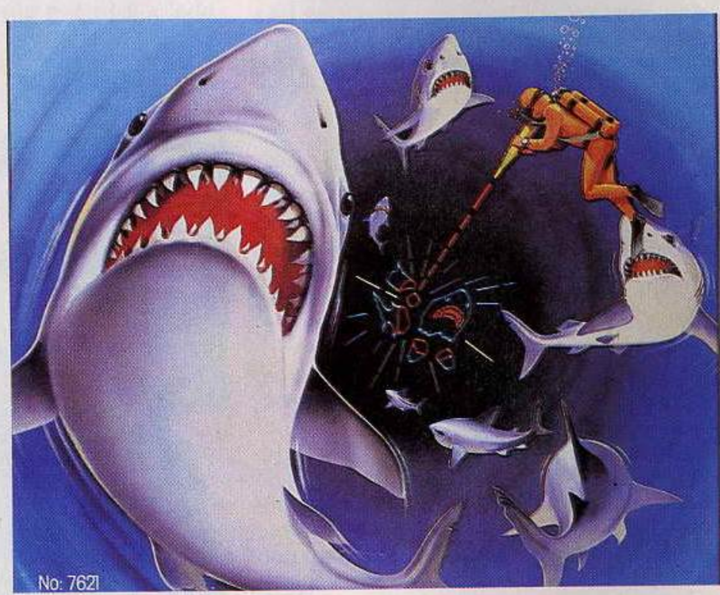
Wouaw ! Le jeu... Un vrai parcours de cross avec des couleurs éclatantes et gaies... Vous êtes sur une super moto et vous roulez sur le terrain. La compétition est engagée. Attention aux ravins ! Si ce n'est qu'un trou, sautez-le avec style en appuyant sur le bouton « Wheelie » (10 pts). Si il s'agit d'un large précipice, il vaut mieux y descendre grâce au bouton « Down » (10 pts), vous remonterez sur l'autre versant, automatiquement. Des boîtes de conserve parsèment votre route, sautez-les, toujours avec le bouton « Wheelie » (10 pts). Ce ne sont là que les petits déboires du terrain, mais les autres concurrents posent également des problèmes. Certains vous collent à la roue, quitte à provoquer un accident qui vous serait fatal. Débarrassez-vous-en en leur envoyant de la fumée dans les yeux grâce au bouton « Smoke » (10 pts). D'autres vous empêchent d'avancer en barrant la route. Passez-leur sur la tête sans hésitation avec le bouton « Jump » (10 pts). Dans tous les cas, la difficulté réside dans l'appréciation des événements. Il faut savoir agir au bon moment. Ni trop tôt, ni trop tard. Si vous sautez avant d'atteindre l'obstacle ou le trou, vous n'aurez pas assez de puissance pour atterrir de l'autre côté. Trop tard, et c'est la catastrophe. C'est facile à dire... mais moins à faire. Un petit conseil : laissez votre doigt sur le bouton tout au long de l'opération pour avoir le maximum de puissance. Si vous ne faites que taper dessus, vous ferez un petit saut rachitique qui ne vous emmènera pas bien loin. Autre point important : l'essence. Faites bien attention à ne pas tomber en panne sèche. Votre niveau d'essence est indiqué par des bâtonnets disposés en haut à droite de l'écran, à côté de vos points. Au départ, vous en percevez six. A chaque fois que vous appuyez sur le bouton « Jump » ou « Smoke », vous en utilisez un. Quand il ne reste plus de bâtonnets, ces deux boutons ne fonctionnent plus. Pour recharger vos accus, vous avez plusieurs solutions. La première, la plus facile, mais la plus coûteuse : avoir un accident ! Vous perdez une vie, recommencez à zéro mais avec le plein d'essence. La deuxième : allez vous ravitailler aux jerrycans posés sur votre chemin et qui vous donnent deux bâtonnets. L'essentiel est de savoir les trouver, ce qui n'est pas évident. De temps à autre, un tunnel se présente à vous. Vous pouvez l'emprunter ou passer dessus... A vous de choisir ! Et choisissez bien car un jerrycan se trouve, soit à l'intérieur (10 pts) soit à l'extérieur (100 pts). Vous avez une chance sur deux. La troisième et dernière solution est sans conteste la plus agréable. De temps en temps, une jeune admiratrice suit notre héros dans une mongolfière. Grâce au bouton « Jump », il saute lui dire bonjour. En plus d'un charmant sourire féminin, l'opération lui rapporte 100 points et 2 bâtonnets. Vous voyez, il s'agit d'une course mouvementée et ce n'est pas tout ! Un gangster survole le terrain en hélicoptère. Lorsqu'il passe au-dessus de notre super motard, il lui lance des bombes. Pour les éviter, il faut prendre de la puissance grâce au bouton « Wheelie ». Cela ne rapporte pas de points mais, au moins, on préserve sa vie. Attention les bombes peuvent atteindre le jerrycan d'essence et vous priver durement. Autre danger : les corbeaux ! Ils volent à basse altitude et quand le motard saute, il risque d'en percuter un... et c'est la chute. Au bout de trois échecs, le jeu s'achève. En revanche, si vous atteignez 3 000 points, vous obtenez une vie supplémentaire. Après cela un motard de bonus s'additionne tous les 10 000 points, mais vous ne pouvez en posséder plus de quatre. Lorsque vous arrivez en fin de parcours, votre score est cumulé avec la valeur de vos bâtonnets (100 points par bâtonnet).

Ce jeu est un peu grand pour se glisser dans une poche mais je ne doute pas qu'après l'avoir essayé, vous trouverez bien un moyen de l'emporter partout avec vous. C'est un jeu, il n'y a pas d'autre mot, gé... ni... al ! Déjà par le jeu difficile et très rapide, mais aussi par le dessin. Les personnages sont, on ne peut plus expressifs, les positions du motard très bien étudiées. Bravo ! *(Tomy)*



BURNING
Vivez dangereusement

L'écran de *Burning* n'est franchement pas grand par rapport à la taille du jeu, mais ce petit inconvénient est largement compensé par la qualité des boutons de commande : larges et sensibles. De plus, le dessin est suffisamment clair et précis pour jouer sans se fatiguer les yeux. Notre héros est un courageux pompier qui part à l'assaut d'un immeuble dévoré par les flammes. Ce bâtiment est composé d'un magasin au rez-de-chaussée et de deux étages d'appartements. Sur le toit, « le grand artificier », horrible démon, jette des flammèches sur notre pompier... elles sont mortelles ! Le pauvre, n'avait pas besoin de cela ! Il a déjà fort à faire avec les bombes et la dynamite. Oui, vous avez bien compris, la maison et truffée d'explosifs. Il faut que notre pompier les désarmorce avant qu'ils n'explosent. La tâche n'est pas aisée car ils sont disposés dans les quatre appartements qui sont difficiles d'accès. Par commodité, appelons l'appartement du bas à droite A, en bas à gauche B, en haut à gauche C et en haut à droite D. Le petit pompier part du bas droit de l'écran. Il monte par une échelle fixe pour arriver en A. Il peut passer en B en sautant par la brèche du mur. Là, se trouve une échelle mobile qui peut lui permettre de monter en C. Mais, contrairement au cas précédent, il ne peut passer directement dans l'appartement voisin. Il lui faut donc redescendre en B, lancer l'échelle en A en appuyant sur le bouton de commande de droite ; repasser directement par la brèche et enfin monter en D. Et il faut jouer vite car les explosifs surgissent un peu partout, et notre pompier doit se dépêcher de passer d'un appartement à l'autre avec sa petite échelle... toujours en évitant les flammèches. Chaque bombe ou dynamite qui explose pénalise d'un malus. Au bout de trois malus, le jeu est terminé. Si le métier est dangereux, il comporte cependant de bons moments. Dès qu'il a un instant de libre, notre valeureux pompier emprunte l'échelle qui se trouve en B et qui l'amène au rez-de-chaussée. Là, une chope de bière bien fraîche l'attend. Celle-ci ne se contente pas de désaltérer, elle accorde aussi des bonus... *(Tomy)*





SHARK ATTACK
Des frissons en 3 D

Nous vous avions déjà présenté des jeux de cette série en trois dimensions et en voici un qui vous rappellera « Les dents de la mer ». En effet, les protagonistes sont ici un pauvre plongeur et une bande de requins féroces.
Le plongeur se trouve en haut de l'écran ; il dispose d'un fusil à tir rapide... C'est la moindre des choses car les squales ont les dents acérées et la nageoire rapide. Certains apparaissent tout proches et s'éloignent vers le fond des eaux. Ils ne sont pas dangereux car ils ne peuvent voir le plongeur au-dessus d'eux. C'est le moment de faire un carnage. Tirez sans interruption. Les requins touchés sont totalement disloqués et découpés comme du thon en boîte. Mais la revanche est cruelle. D'autres squales arrivent droit sur le plongeur gueules ouvertes... Vraiment effrayant ! Le plongeur, s'il n'a pas réussi à les abattre tous, doit, naturellement les éviter. Lorsque le plongeur a tiré 20 squales (5 pts par bébête) il a droit à une phase bonus. Durant celle-ci, les requins surgissent un par un mais très vite. Chaque fois que vous faites mouche, le bonus augmente. Mais, attention à ne pas vous faire dévorer. Le jeu recommence ensuite mais plus compliqué. Le principe est simple, néammoins le jeu requiert beaucoup d'adresse et des réflexes. Ce jeu est presque trop bien fait et les âmes sensibles en prendront pour leur grade à la vue de ces squales hyperréalistes. On se croirait vraiment en plein cauchemar. Sincèrement, c'est le meilleur jeu en 3 D. Si vous aimez les films d'horreur et le jeu, voici le combiné idéal. De quoi vous donner des sueurs froides ! *(Tomy)*

PINCE-MOI, JE RÊVE

L'été approche et comme chaque année nous propose son lot de nouveautés toujours plus époustouflantes. Voici notre sélection des meilleurs jeux de café du mois.

VOUS AVEZ DIT CLASSIQUE

Notre classique du mois nous permet, par sa réédition, de considérer à la fois une nouveauté et une machine déjà très prisée depuis quelques années.

Centaur et *Centaur II* ne diffèrent, en effet, que par le curieux fronton du second, calqué sur celui de *Mr & Mrs Pac Man* et l'*Eight Ball Deluxe Limited Edition*.

A noter une rénovation des anciens appareils Bally, le *Fantasy* de Bell Game, pourvu d'un plateau agencé selon le *Centaur*, mais n'en comportant pas toutes les subtilités.

La couleur noire, bannie durant plus de quarante ans dans la décoration des pinballs, prend une éclatante revanche avec ce premier modèle en noir et blanc de l'histoire des flippers. Le thème de l'être mi-homme, mi-cheval emprunté à la mythologie grecque par Paul Faris devient ici, un compromis futuriste entre l'homme, l'animal et... la machine. Agressif à souhait !

Sous son aspect agressif, *Centaur* est toutefois le premier à offrir un spectacle sans équivalent. Il suffit d'appuyer sur le bouton de flip et celui-ci vous détaille (en anglais) les diverses combinaisons dont il dispose en les éclairant pour situer leur emplacement et couleur de code... Un petit « son et lumière » en guise de bienvenue.

Comment jouer au Centaur ?

Le principe du jeu sera de gagner des billes supplémentaires afin de jouer en « multiball » à 2, 3, 4 et même 5 boules !

Combinaison rouge : les passages supérieurs éclairés font progresser le multiplicateur de bonus (x2, x3, x4, x5). Le système « lane change » permet le transfert des voyants et agit également sur les 4 sorties inférieures, c'est une innovation de plus de *Centaur*.



Paul Farris, le créateur de *Centaur*, a emprunté à l'un des thèmes les plus célèbres de la mythologie grecque : un compromis futuriste entre l'homme, l'animal et la machine... agressif à souhait !

Combinaison jaune : les 4 drop-targets, « O.R.B.S. », dans l'ordre, libèrent une bille des flancs de la machine par un éjecteur dissimulé sous le « runway » (couloir du lance-bille). Cela revient à obtenir une extra-ball qui s'ajoute immédiatement à la bille en jeu. La série « O.R.B.S. », dans le désordre, éclaire un voyant numéroté, jaune. En touchant la cible fixe « release », vous obtenez un crédit de billes supplémentaires. Arrivé à la dernière boule de la partie, le « release » de l'angle supérieur droit s'éclaire d'ailleurs à cet effet. Quand les 4 voyants jaunes sont allumés, il ne reste plus qu'à faire « O.R.B.S. » pour obtenir une partie.

Combinaison verte : les 4 drop-targets latérales 1-2-3-4 effectuées dans l'ordre, augmentent prodigieusement la valeur du bonus. De plus, la combinaison réussie éclaire la cible « release » droite et permet d'encaisser le bonus multiplié par 2, 3, 4 ou 5. Un champ magnétique, telle une main invisible, immobilise la bille de jeu revenant de cette mission, tandis que le bonus est décompté au coefficient que lui a attribué une lumière courante, comme à la loterie.

Combinaison bleue : les 4 voyants bleus des passages inférieurs, éclairés grâce au système du « lane-change », libèrent une bille immédiatement.

Bille prisonnière : une bille dite « messagère » est prisonnière du couloir latéral gauche. Pour parvenir à la cible fixe « release » du fond de plateau, il faudra tomber les drop-targets « in-line » intermédiaires. Leur valeur est croissante, et peut être doublée si la bille de jeu heurte la bille messagère après avoir remonté le passage médian « power lane ». Le score de 100 000 par cible est très rapide à obtenir au moyen de ce gadget. Enfin il reste encore un spécial qui s'éclaire lors des phases multiball à 5 billes. Essayez de ne pas l'oublier.





NOSTALGIE

Vingt ans déjà. Nous sommes en 1964 et l'unique Gottlieb à 4 joueurs de l'année apparaît enfin dans les lieux publics afin de prendre la relève du modèle de l'an passé, le *Gaucho* (1963).

Dans les salles de jeux, surnommées alors « Kermesses », *Ship Mates* prend place au milieu des multiplayers à 2 joueurs de l'époque : *Sunset*, *Swing Along*, *Flying Chariot* et quelques autres dont les noms évoquent le début des « Sixties ».

Ship Mates répond à l'esprit conjuguant simplicité de conception et facilité apparente du jeu chères à Gottlieb.

La plupart des valeurs (1, 5, 10) s'éclairent pour accorder, en alternance, une ou dix fois les points indiqués. Un portillon, placé sur l'axe de symétrie du plateau, agit de même avec les bumpers voisins tel un interrupteur « on-off », leur faisant marquer 10 points « when lit ».

Le roto-target, exclusivité Gottlieb, demeure l'élément principal de l'appareil. Sur l'ancien modèle, il présente aux flippers l'une de ses cibles représentant 1, 2 ou 3 points bénéficiant du multiplicateur 1, 10, voire 100. Les 3 coefficients interchangeables s'obtiennent par les cibles latérales. Bien évidemment, le diamètre et la facilité d'accès à celles-ci sont inversement proportionnels au coefficient qu'elles sélectionnent... La première partie gratuite se situant vers 600 points, l'on comprendra l'intérêt d'une prime de 200 à 300 points d'un coup. Chaque cible 1, 2, 3 touchée, est signalée par un voyant correspondant au centre du plateau. L'éclairage des 3 équivaut alors à l'extra-ball. Tout ceci serait simple s'il ne fallait agir sur le « spin », en allant dans un trou par exemple, afin de voir le roto-target afficher le chiffre utile à compléter la combinaison de l'extra-ball ou à multiplier par 100. C'est là, en général, que les difficultés commencent...

EXTRA BALL

• Game Plan, un jeune constructeur Américain, principalement apprécié pour ses flippers incrustés en table cocktail, revient au pinball classique avec *Sharpshooter*. Il s'agit d'une reprise, redécorée, du modèle imaginé par l'auteur de *Pinball* ! (Editions Dutton, New York), Roger Sharpe, responsable du plateau du *Sharpshooter* de 1979.

• La Belgique, qui a fait ses preuves dans la fabricatin de « bingos », ces machines à sous de la famille des pinballs (voir tableau de Tilt N° 4), se lance dans le flipper conforme à notre législation. Annoncé lors du salon Amusexpo, en décembre 83, *Dauphin* s'alignera bientôt sur les productions espagnoles, italiennes ou françaises.

• Loin est le temps où chaque grand constructeur de Chicago nous proposait un nouveau modèle presque chaque mois... A l'époque du dollar à 8 francs, les intervalles entre deux flippers US doivent être comptés en trimestres. Nous parvienment donc, enfin, *Kings of Steel* de Bally et *Alien Star* de Gottlieb. Nous reviendrons sur ces productions prochainement ainsi que sur le dernier pinball de Williams, *Firepower 2*. Il semblerait que l'appareil soit le dernier flipper Williams puisque, selon la rumeur, la société fondée par l'inventeur du « tilt » (voir Tilt N° 5), serait rachetée par l'un de ses rivaux mais ce n'est qu'une rumeur...



Souvenir des Sixties... *Ship Mates* de Gottlieb fit un malheur dans le « kermesses »

HIT PARADE

L'analyse des classements de pinballs établis par les revues professionnelles US conduit au « hit parade » suivant pour le début de 1984 :

1 - Fire Power 2 (Williams)
2 - 8 Ball Deluxe (Bally-Midway)
3 - Granny & the Gators (Bally-Midway)
4 - X's & O's (Bally-Midway)
5 - Sharpshooter 2 (Game plan)
6 - Time Machine (Zaccaria)
7 - Royal Flush Deluxe (Gottlieb)

Sont également cités Golball, Centaur II, Q-Bert Quest et Soccer king de Zaccaria.

Jean-Pierre CUVIER ▶



FIREFOX
De mémoire d'humanoïde

Le pilote, les dents serrées, en hommage à Clint Eastwood, s'installe confortablement dans un cockpit en fibre de verre fumé à rendre l'ignoble Darth Vador pâle de jalousie. Bien au chaud à l'intérieur de sa coquille de plastique ébène, notre « Chuck Yaeger » de service s'apprête à livrer une des plus terrifiantes batailles de l'espace qui nous ait été donné d'assister, de mémoire d'humanoïde. Dans *Firefox*, point de répit. Le jeu réside sur l'adresse du joueur à atteindre les cibles qui lui sont offertes, ces dernières lui rapportant alternativement des points ou du carburant pour continuer sa mission...

Mais laissons aux experts le soin d'aligner les croix sur leur tableau de chasse, l'été est bien là et si vous aspirez à de longues chevauchées motorisées, votre vœu sera comblé grâce au plus étonnant des jeux d'arcades de ces derniers mois : *Star Rider*.

STAR RIDER
Un train d'enfer

Nous avons été séduits par des consoles très élaborées, époustouflés par des cockpits ultra-sophistiqués mais aucune compagnie n'avait fourni autant d'efforts dans le design de l'habitacle d'un jeu d'arcades que Williams avec son nouveau jeu *Star Rider*. En entrant dans une salle de jeu, vous ne manquerez pas d'être surpris à la vue de cette somptueuse moto des temps futurs, qui, enchassée dans une lourde console, semble tout droit issue d'un roman de Philip K. Dick. Le pilote prend place sur le siège de la machine, les jambes pendantes de part et d'autre du turboréacteur faisant office de pot d'échappement, les mains fermement agrippées aux manettes. Celles-ci sont agrémentées de divers poussoirs et gâchettes qui équipent le guidon. L'illusion devient totale lorsque l'on aperçoit la roue avant qui émerge sur le front de la console. Toute la partie technique est assurée par le Discan System, une des technologies les plus performantes en matière de disque laser. Pour la première fois dans un jeu de conduite, les effets de perspective de la route se modifient en fonction de la manière avec laquelle vous manœuvrez votre bolide. De plus, à l'extrême sophistication du film qui se déroule en arrière plan (totalement programmé), s'ajoute la résolution graphique (de grande qualité) des premiers plans qui confère à l'ensemble une grande homogénéité, ce qui n'est, hélas, pas toujours le cas en matière de vidéodisque.

Outre les effets sonores stéréophoniques (accélérations, freinages), d'un réalisme à vous couper le souffle, la principale inno-

A. Pare brise
B. Score - Situation
C. Rétroviseur
D. Compteur de vitesse - Position - Distance
E. Freins (à deux paliers)
F. Moteur turbo
G. Accélération

vation de ce jeu réside dans l'effet de simulation du rétroviseur. Cela ajoute indéniablement une dimension supplémentaire au jeu, l'action se déroulant à la fois devant et derrière le joueur. Notre pilote pouvant ainsi rattraper et dépasser les coureurs qui le précèdent tout en bloquant le passage aux concurrents qui se pressent derrière lui. *Star Rider* est conçu pour les aventuriers de l'espace qui rêvent de se déplacer aussi vite que les comètes qui fusent à travers le cosmos. Pour découvrir d'étranges et lointaines planètes qui enflammeront votre imagination, vous piloterez votre moto de fiction le long de routes semées de dangers qui vous entraîneront vers des horizons mystérieux et angoissants.

A travers les mondes imaginaires de « Cubitania », « Hexagonia », « Crystallia » « Stalactia » et autres environnements surréalistes, vous participerez à une épopée toujours plus enivrante et terrifiante que la précédente, chacune d'entre elles vous réservant quelques surprises bien particulières.

Les voyageurs de *Star Rider* passent à travers une galaxie de sons et de lumières, d'ombres et d'espace. Des champs magnétiques maintiendront votre engin sur ses roues lorsque vous devrez affronter vos redoutables adversaires : « Thunderbolt » « Sidewinder », « Red Hawk », et « Gold Rider », chacun d'entre eux représenté par un personnage bien typé. Sachez qu'en conduisant sur le bas côté de la route, vous ralentissez considérablement votre vitesse, vous exposant, à coup sûr, à l'accident. Vous disposez de trois vies, après trois collisions avec les obstacles qui jalonnent votre route ou avec vos adversaires, la partie s'achève. Chaque course débute et se termine dans le « Cosmodrome », un immense stade d'outre-espace, où le « Roboofficiel » annonce, d'une manière très solennelle, le rang du joueur et les résultats de la course. Ces nombreux atouts placent *Star Rider* en pôle position dans la course au succès de l'été. Soyez vigilants !

SPACE ACE
Merci Don Bluth !

Changement dans la continuité chez Cinématronics Atari qui nous présente le nouveau jeu conçu par le papa du *Dragon's Lair*, Don Bluth : le tant attendu *Space Ace*. Les fans de Walt Disney et de *Dragon's Lair* ne seront pas déçus car les graphismes sont toujours aussi réussis. Don Bluth nous entraîne dans un voyage dans le temps nous extirpant des griffes du Dragon pour nous livrer aux mains sanguinaires d'un envahisseur de l'espace...

Space Ace est un héros qui fut réduit à la taille d'un jeune enfant malingre, répondant au nom de Dexter, par l'infâme « Infanto Ray » (allusion à Flash Gordon). Dexter apparaît sur l'écran sous son aspect juvénile et s'embarque à bord d'un vaisseau spacial pour poursuivre le scélérat venu du fond des galaxies, une horrible créature appelé Borf, qui a enlevé sa fiancée, Kimberly, et menace de détruire la planète en réduisant tous les humains sous forme de nourrissons hurlants. Si le joueur, qui joue le rôle de Dexter, effectue les déplacements adéquats, et gagne suffisamment de points, l'écran vire au rouge et le mot « Energize » s'affiche alors sur l'écran. Si le joueur choisit « Energize » (le « Stimulateur »), il redeviendra *Space Ace* (un grand gaillard invulnérable) pendant douze secondes. Il peut alors affronter les plus grands dangers, et tel le Pac-Man après avoir absorbé une vitamine, tout dévorer sur son passage. De cette manière le joueur peut augmenter considérablement son score. Il peut également rester sous la forme de Dexter et poursuivre sa route selon son humeur, en se réservant les gros gains pour plus tard. Contrairement à *Dragon's Lair* qui dicte l'action de bout en bout, *Space Ace* laisse la possibilité de choisir entre deux personnalités radicalement différentes. En revanche, comme sur *Dragon's Lair*, le tableau de commandes, réduit au minimum, ne comprend qu'un simple joystick et un bouton « action », ceci dans le souci, comme l'affirme Don Bluth, « *de permettre au joueur de se concentrer sur ce qui se déroule sur l'écran.* » *Space Ace* comprend autant de scènes et d'actions trépidantes que son prédécesseur avec, en bonus, des effets sonores encore plus percutants, dont un dialogue complet. Après le succès de *Dragon's Lair*, une longue carrière semble promise à *Space Ace*, pendant que Don Bluth se consacre déjà à l'étude de nouveaux jeux révolutionnaires.



***Space Ace* et *Spy Hunter*: le succès assuré dans les salles d'arcades**

SPY HUNTER
L'as du volant

Si nous accordons le prix de la console la plus originale au *Star Rider* de William Discan System et le prix des meilleurs graphismes au *Space Ace* de Don Bluth (Cinematronics Atari), le prix du meilleur scénario revient sans conteste au nouveau jeu à laser disque de Bally Midway : *Spy Hunter*. Au volant d'une voiture de course, digne de meilleurs « James Bond », le joueur est entraîné dans une captivante mission d'espionnage. Comme sur la célèbre Aston Martin de Golfinger, le tableau de bord est équipé d'une foule de gadgets vous permettant de prévenir les attaques de vos ennemis. Au fur et à mesure que le joueur accroît son capital kilométrage, son arsenal s'enrichit d'une arme nouvelle.

Sur son volant de haute précision, le joueur ▶

dispose, sur la manette droite, d'une gâchette libérant des salves de mitrailleuses et, à la hauteur du pouce, d'un bouton destiné à semer l'adversaire en répandant des écrans de fumée. Sur la manette de gauche, une gâchette lui permet d'envoyer des missiles alors que le poussoir lâche sur la route des traînées d'huile qui constituent de dangereux obstacles pour ses poursuivants. A l'approche de chaque nouveau fourgon blindé, chargé d'armes, une lumière clignote sur votre tableau de bord. Le joueur, pour effectuer le plein de munitions, doit s'engouffrer dans le fourgon. Pour cela, il devra faire preuve d'une grande dextérité et prouver qu'un agent secret doit également être un as du volant. Vos ennemis mortels sont nombreux, vous devrez éviter les balles traçantes du seigneur de la route (150 points), l'exécuteur et son fusil à deux coups (500 points), le sinistre Docteur Torpedo (500 points), le maître des motards du ciel et son bombardier fou (700 points), sans compter les tonneaux rebondissants (150 points) qui déferlent sur votre route et le redoutable couteau à cran d'arrêt qui vient taillader vos pneus, (150 points). De l'action, du risque, du suspense, comme dans les meilleurs romans de série noire, il vous faudra user du flegme légendaire d'un 007 pour vous sortir sain et sauf des traquenards que vous tendent vos ennemis. C'est bien sûr dans la version Cockpit que l'on apprécie le plus les effets sonores et visuels de ce thriller. La musique joue également un rôle prépondérant, sur le déroulement de l'action, elle augmente la tension et mettra vos nerfs à rude épreuve. Bravo, aux concepteurs de Midway qui ont su adapter à merveille ce thème encore trop peu exploité.

La variété des circuits proposés paliait ainsi la monotonie du circuit unique que l'on trouvait dans le *Pôle Position 1*.

D'après les rumeurs qui courent, le prochain *Pôle Position* serait de conception tout à fait révolutionnaire et atteindrait la limite de l'effet tri-dimensionnel en nous proposant une console comprenant la bagatelle de trois écrans... affaire à suivre !

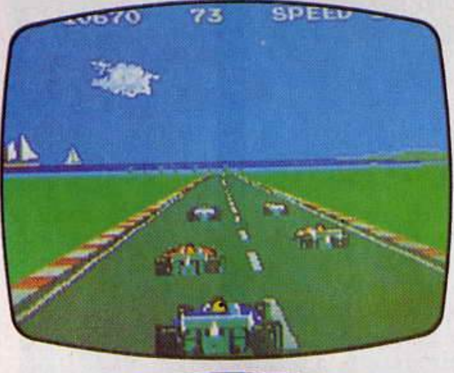
Jean-Michel NAVARRE

NOUVEAUTÉS



Dans la série des jeux de course automobile, *Laser Grand Prix* nous propose des images authentiques de circuits. En bas, *Pôle Position II*, à droite, *Pac-Man Junior*.

Dans la série des courses automobiles, le système laser fait son apparition sous l'aspect du nouveau jeu : *Grand Prix* de *Taïto*. Fortement influencé par le maître du genre, j'ai nommé le *Pôle Position* de Atari, *Grand Prix* franchit un palier supplémentaire vers le réalisme en nous proposant un film composé d'authentiques images de circuit. Le cockpit au design futuriste, et la qualité des effets spéciaux en font un sérieux prétendant au hit-maker de chez Atari. Mais, d'après nos dernières informations le *Pôle Position* ne compte pas rester à la traîne. Le *Pôle Position II*, tout en gardant les recettes qui avait fait le succès du jeu original (tour de qualification, prolongement du temps imparti en cas de succès) avait déjà fortement innové en proposant au joueur le choix entre quatre circuits, chacun présentant des difficultés particulières.





Du côté des classiques, peu d'innovation. Comme dans le cinéma, on exploite le filon jusqu'à la lie. Après *Pac-Man*, *Mrs Pac-Man*, *Baby Pac-Man* voici le *Pac-Man Junior* dont la seule originalité réside dans un nouveau labyrinthe qui se déplace de gauche à droite. Même topo chez Nintendo qui nous impose le troisième volet du *Donkey Kong*. Le pauvre singe doit faire face à un nouveau personnage du nom de Stanley, qui passe son temps à répandre de l'insecticide contre les abeilles tout en recevant son lot de noix de coco...

Si dans le domaine du show business, la course au tube de l'été a déjà commencé depuis quelques semaines et si l'on hésite encore entre le Smurf, le Break ou autre Hip Hop, une chose semble sûre en ce qui concerne les jeux d'arcades : le n° 1 sera le Laser disque. Les compagnies se pressent au portillon pour nous présenter leurs candidats au titre. Dans la foulée du *Mach 3* de Mylstar et de *Astronbelt* de Sega-Gremlin qui ont fait leurs preuves cet hiver, Bally Midway nous propose le *Galaxy Ranger*. Ce dernier ne nous offre d'ailleurs que peu d'originalité face aux concurrents pré-cités. Pendant ce temps la firme Atari, pour ne pas être en reste dans le domaine des batailles aériennes, débarque avec le déjà célèbre *Firefox*, inspiré du film du même nom.

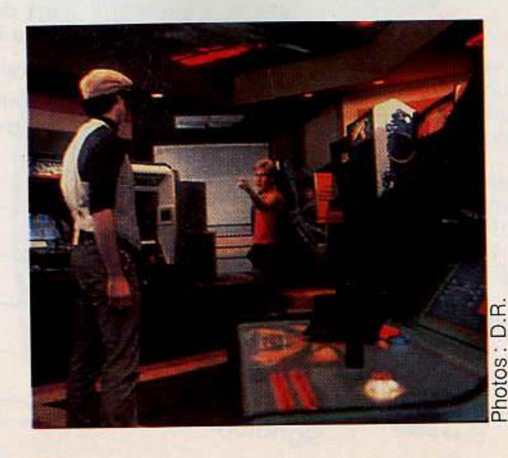

LAISSEZ-VOUS TENTER PAR L'AVENTURE
FORMAT : 21 x 28 cm
274 PAGES
ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE
EXPEDITIONS, RALLYES, RAIDS ET COURSES ● L'ECOLE DE L'AVENTURE ● LES PARADIS PERDUS ● TRAVERSEZ LE SAHARA EN 4 X 4 ● TROUVEZ UN SPONSOR ● A LA RECHERCHE DES TRESORS OUBLIES ● VOTRE TOUR DU MONDE A LA VOILE ● TOUTES LES FETES DU MONDE ● LES VOYAGES INSOLITES ET SPORTIFS ● ● ● N°1/45F
Almanach de l'Aventure et du Voyage RC Paris B 320 508 799
L'ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE :
Pour vivre à fond la grande passion du voyage.
• Sur les pas des aventuriers des temps modernes : des reportages photos passionnants sur des voyages hors du commun.
• Le calendrier des fêtes du monde : mois après mois et dans chaque pays, toutes les fêtes à ne pas manquer.
• Un choix de destinations originales et de vacances sportives pour vous envoler pour Bora-Bora, faire de la chasse sous-marine en Floride ou explorer St-Pierre et Miquelon. Toutes les adresses et les renseignements qui vous seront indispensables pour partir.
• Préparation au voyage : des dossiers qui vous aideront à mieux organiser vos périples. Itinéraire, budget, moyens de locomotion, matériel, vaccins, etc.
• L'équipement du baroudeur au banc d'essai : tentes, sacs de couchage, sacs à dos, réchauds, gamelles, gourdes.
• Des astuces pour réduire votre budget transport : charters, vols spéciaux – les adresses des agences.
• Guide complet des formalités à remplir : passeport, visa, vaccinations, permis de conduire, etc. pour chaque pays.
• Tous les tours opérators avec leur numéro de téléphone.
• Et aussi... les livres, les guides, les cartes, les atlas. Les bonnes librairies spécialisées dans le voyage.
BILLET DE COMMANDE
A RETOURNER AUJOURD'HUI MÊME
OUI, veuillez me faire parvenir à l'adresse indiquée ci-dessous l'Almanach de l'Aventure et du Voyage au prix de 45 F (+13,10 F de frais d'envoi)
Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de l'Almanach de l'Aventure et du Voyage par : □ chèque bancaire □ chèque postal (3 volets)
Merci de nous retourner votre Billet de commande sous enveloppe affranchie à Almanach de l'Aventure et du Voyage, Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 PARIS.
□ M □ Mme □ Mlle
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Signature
212
Messages

FANTASTIC VIDÉO

Lorsque le cinéma puise dans les forces vives des jeux électroniques, le résultat est explosif. Après *Tron* et *War Games,* deux metteurs en scènes, Joseph Sargent et Nick Castle plongent les champions d'arcades dans l'épouvante et la science-fiction. Machines diaboliques, galaxies en péril... Pour Tilt, Guy Delcourt dévoile en exclusivité *En plein Cauchemar* et *The Last Starfighter.*

EN PLEIN CAUCHEMAR : LE JEU VIDEO VAMPIRE

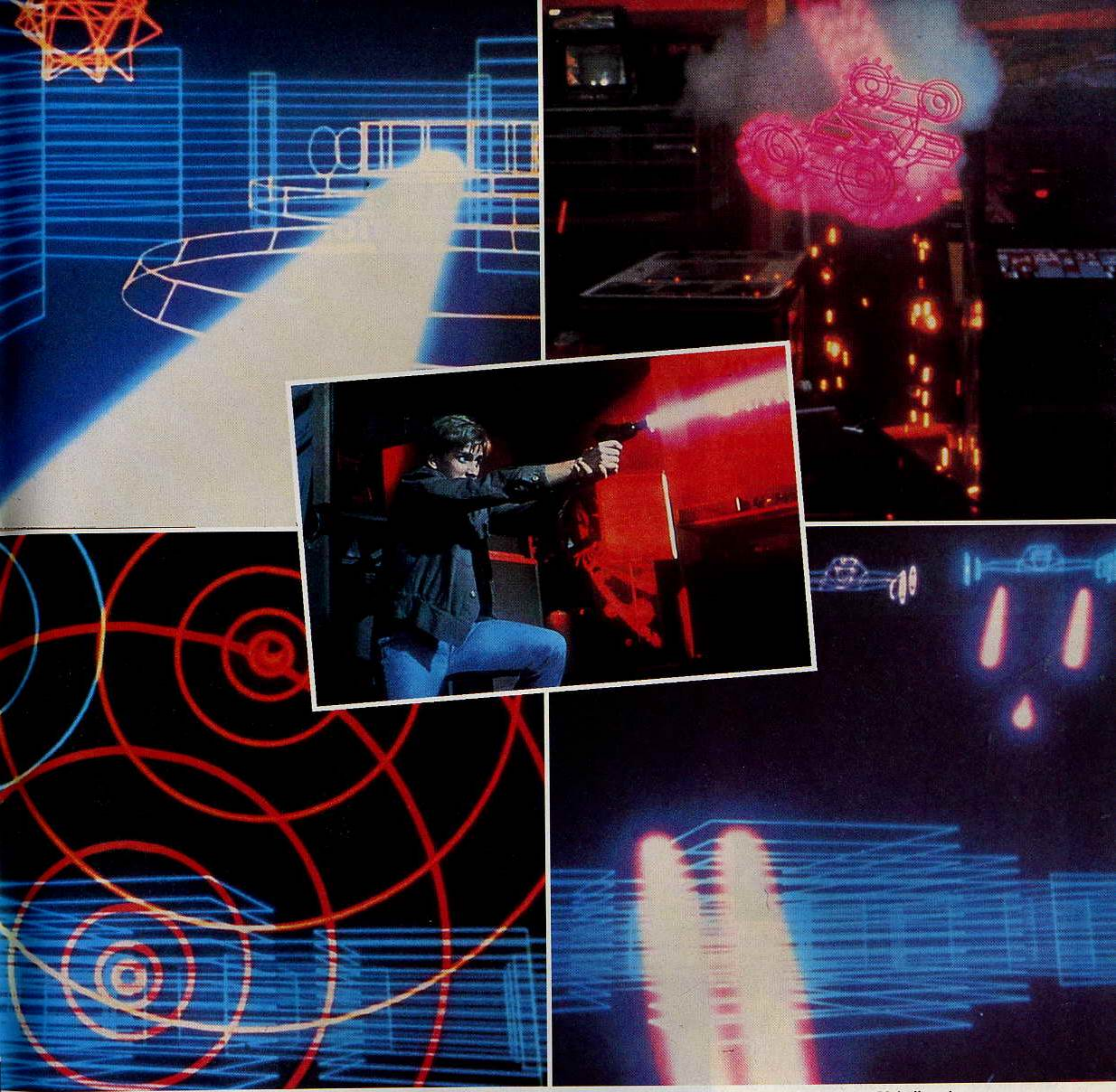
En plein cauchemar... Aucun titre ne convient mieux à l'aventure que s'apprête à vivre J.J. Cooney. Au départ, tout se présente pourtant pour le mieux. J.J. est un as des jeux vidéo. Mieux, il en est le champion. Les arcades occupent toute son existence et tout son esprit. Quand il manque d'argent, il se rend dans un quartier de New York où personne ne le connaît. Là, il se livre, avec la complicité de son ami Zock, à un petit numéro parfaitement au point. Se faisant passer pour un débutant, il repère un bon joueur, accepte des paris à contrecœur, et perd systématiquement... Jusqu'au moment où, simulant un « quitte ou double » désespéré, il propose de miser



Photos : D.R.

25 dollars sur la dernière partie. Inévitablement, le « pigeon » accepte. C'est alors que J.J. se métamorphose, de néophyte timoré, en une sorte d'androïde invincible. Coupé du monde extérieur par la musique de son Walkman, le regard fixe, le front ruisselant de sueur, il désintègre les obstacles qui le séparent de la victoire sans même devoir les regarder.

Evidemment, un tel retournement de situation n'est pas pour séduire le monde, surtout lorsque l'adversaire déconfit — et furieux — est à la tête d'un gang de coupeurs de gorges amateurs ! Mais J.J. a l'habitude : d'un geste, il empoche son gain, fuit à toutes jambes, grimpe dans un bus en



Arrivé au 13ᵉ stade du jeu. J.J. Cooney (Emilio Estevez) affronte l'« évêque des batailles » dans un duel à mort. Diabolique !

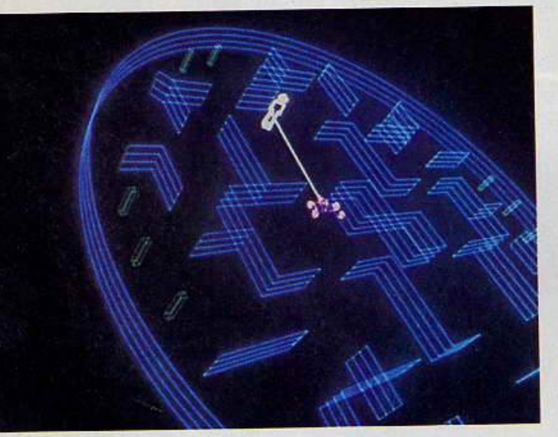
marche, et retourne, triomphant, à son arcade habituelle. Son public l'y attend. Il s'impatiente de l'admirer à nouveau dans ses hautes œuvres. Car, aucune machine ne résiste à J.J. Cooney. Ou presque. L'une d'elles, appelée « L'évêque des batailles », ne lui a pas encore livré tous ses secrets. *« Je possède 13 stades de difficulté croissante »*, déclare d'emblée le personnage-symbole du jeu, dont le faciès se compose de polygones verdâtres. Mais, pour le moment, aucun joueur n'a encore dépassé le douzième niveau. Beaucoup ont fini par renoncer... A tel point que ce fameux treizième stade a fini par devenir un mythe ! Mais J.J. Cooney, lui, sait qu'il peut vaincre « L'évêque ». De nuit, il revient clandestinement dans l'arcade. Puis, un à un, il gravit les échelons du jeu. Comme par magie, il pulvérise les appareils destructeurs qui le menacent, franchit les labyrinthes, déjoue les pièges. Bientôt, il atteint le douzième niveau. Et par une réussite extraordinaire, il en vient également à bout ! J.J. a gagné. Mais « L'évêque » n'a peut-être pas dit son dernier mot, et le treizième niveau pourrait se révéler infiniment plus dangereux que les douze précédents...

N'anticipons pas. Il serait dommage de révéler la chute de ce scénario particulièrement astucieux, d'autant plus que le film sera visible sur tous les écrans à partir du 13 juin. Si vous allez le voir, attendez-vous cependant à une petite déception : vous découvrirez en effet que la mésaventure de J.J. Cooney n'occupe que 25 % du film ! Pour le reste, à la manière de *La quatrième dimension,* le réalisateur Joseph Sargent a mis en scène trois autres histoires tout aussi cauchemardesques. Dans la première, une jeune femme décide de sortir seule la nuit, alors qu'un tueur sadique rôde dans les environs. Dans la seconde, un prêtre en crise de vocation est poursuivi par un camion noir, avide de sang, et doté d'une puissance... diabolique. Enfin, dans le dernier sketch, les propriétaires d'une paisible demeure passent quelques ▶

moments désagréables en compagnie d'un rat. Mais pas de n'importe quel rat, puisque l'animal ne mesure pas moins d'un mètre de long !

Les trois histoires que nous venons de décrire reprennent les thèmes classiques du genre fantastique : les tueurs fous, le diable, et les animaux mythiques. Le fait qu'un récit fondé sur les jeux vidéo soit inclus dans le même film revêt donc une signification particulière. Il faut en déduire que désormais, au même titre que les vampires ou les loups-garous, les jeux électroniques font partie des authentiques « monstres » de l'écran !

Les quatre segments d'*En plein cauchemar* sont des réussites. Joseph Sargent a mené ces histoires à un rythme soutenu, ménageant à la fois suspense et humour, se réservant quelques scènes d'angoisse qui paralyseront les plus endurcis. Néanmoins, à tous égards, « L'évêque des batailles » se détache des autres sketches. On y appréciera notamment le jeu intense du jeune



comédien Emilio Estevez, digne successeur de son père Martin Sheen, et la manière dont le récit, qui commence sur le ton de la comédie, se transforme peu à peu en une tragédie macabre pimentée d'un avertissement ironique à l'intention des « drogués » de jeux vidéo. Mais surtout, ce film comporte au moins une séquence inoubliable : celle où J.J. Cooney, resté seul dans l'arcade, doit lutter à l'aide d'un pistolet-laser contre les défenses meurtrières de « L'évêque ». Classique ? pas tout à fait. Car les défenses en question — sphères d'énergie, vaisseaux spatiaux, « dragon » électronique, etc. — sortent de la console, grandissent démesurément, et se matérialisent dans la salle de jeux !

Les effets spéciaux utilisés ici n'égalent pas ceux de *Tron*. Ils parviennent cependant à simuler, avec un réalisme avoisinant la perfection, ce que pourrait être le véritable combat d'un individu contre les créatures électroniques à trois dimensions. A ce titre, « L'évêque des batailles » représente à la fois le rêve et le cauchemar de tout fan de jeux vidéo.

THE LAST STARFIGHTER : DESTINATION ESPACE !

Un jeu électronique devenant réalité et prenant des proportions inimaginables... Tel est également le thème de base de *The Last Starfighter*. Littéralement, ce titre américain signifie « Le dernier combattant spatial ». Mais il nous est encore impossible de savoir avec précision quel sera le titre français du film. En effet, *The Last Starfighter* ne sort aux Etats-Unis que le 22 juin, et ne franchira pas l'Atlantique avant la fin de l'année. C'est donc en avant-première — et en exclusivité — que nous vous le présentons. Au départ, « The Last Starfighter » est, dans le film, le nom d'un nouveau jeu vidéo. Son apparence est parfaitement classique. Mais sa fonction l'est beaucoup moins. Car cette machine extraordinaire a été placée sur terre par des extra-terrestres dans le but de sélectionner, parmi les joueurs, un futur pilote de chasse interstellaire ! Ainsi, le cinéma donne-t-il à ce jeu électronique le plus beau rôle possible : celui d'un tremplin vers l'aventure, d'une porte ouverte sur la fiction, mais aussi d'un outil précieux permettant d'évaluer les aptitudes et même la vocation d'un individu. Cette double fonction correspond d'ailleurs à la réalité présente.

Sur « The Last Starfighter », le jeune Alex s'impose sans peine comme le meilleur joueur de la région. Sa performance lui vaut une enviable popularité auprès de ses camarades de classe. Et bien plus encore. Bientôt, un vieil homme d'allure inoffensive lui demande en effet de monter dans sa voiture. Le véhicule démarre, roule pendant une dizaine de secondes... et s'envole à destination de l'espace !

En moins de temps qu'il n'en faut pour jouer au *Pac-Man*, Alex se retrouve sur Rylos, planète dominante de la Ligue Interstellaire. A peine remis de ses émotions et de ce voyage de milliers d'années-lumière (traversées en voiture !), il apprend la cause de son enlèvement. Menacée d'invasion par la race guerrière des Ko-Dan, Rylos doit se défendre. Mais, son peuple, qui a connu la paix durant des millénaires, a oublié l'art de combattre. C'est pourquoi, à l'aide de machines-test comparables au « Last Starfighter », une flotte de chasseurs spatiaux venus de tous les mondes habités et connus, a été constituée. Maintenant, revêtu d'un casque, d'un uniforme, d'appareils dont il doit maîtriser l'utilisation instantanément, le joueur-prodige se trouve confronté à une décision cruciale. Il peut rentrer sur terre et oublier toute cette aventure qui ressemble à un rêve, ou joindre les rangs des « Starfighters » pour vivre, aux côtés de son nouvel ami Rig (un humanoïde à tête de reptile), une bataille cosmique dans laquelle ses réflexes de joueur émérite seront mis à rude épreuve, et où il risquera sa vie à chaque instant... Mais il faut se hâter : le destin de quelques dizaines de planètes est en jeu !

Un jeune héros aux dons prodigieux, des combats spatiaux à l'échelle d'un univers, des créatures extra-terrestres dignes d'un train fantôme... Fort de tous ces éléments, *The Last Starfighter* s'annonce comme un ▶



Alex (Lance Gurt) et l'envoyé de la planète Rylos (Robert Preston) sur la base de défense de la Ligue Interstellaire

Alex, le joueur prodige métamorphosé en guerrier du cosmos, parviendra-t-il à repousser les terrifiants envahisseurs Ko-Dan ?

film de « science-action » à couper le souffle ! Nous retrouvons ici le type de personnages, de scénario et de style (un subtil dosage d'aventure, d'humour et de sentiment) qui firent la qualité et le succès de *La guerre des étoiles.* Pour atteindre ce résultat, rien n'a été épargné. Pendant plus d'un an, *The Last Starfighter* fut le secret le plus jalousement gardé d'Hollywood. Aujourd'hui, le scénario et quelques photos du film ont pu être arrachés des mains des responsables de cette œuvre de 16 millions de dollars (130 millions de francs !). Mais il demeure encore une chose sur laquelle le voile du mystère plane : les effets spéciaux.

Sur ce plan, *The Last Starfighter* devrait constituer une petite révolution. Avec la saga de *Star Wars,* George Lucas a porté à son sommet l'utilisation de maquettes et de décors peints pour la simulation de scènes imaginaires... Aujourd'hui, *The Last Starfighter* se propose de rendre toutes ces techniques désuettes. L'ensemble des séquences d'effets spéciaux du film — qui durent 27 minutes au total — fut, en effet, entièrement réalisé à l'aide d'images générées par ordinateur, sans qu'aucun trucage classique n'intervienne. Certes, les artisans de *Tron* avaient déjà eu recours à une méthode similaire. Mais leur objectif était de composer un univers extrêmement stylisé, beaucoup plus proche d'un dessin animé que du monde réel. Pour les aventures d'Alex, au contraire, les spécialistes en effets spéciaux prétendent avoir simulé les batailles dans le cosmos, les vues de planètes inconnues et les détails de vaisseaux spatiaux avec un tel réalisme que nous n'en croirons pas nos yeux !



Cet exploit, ils le doivent en partie à un atout de poids : le « Cray 1 », l'ordinateur le plus puissant de la planète, auquel le cinéma a ici recours pour la première fois. Grâce aux énormes possibilités de cette super-machine, les appareils et les décors conçus par Ron Cobb (un célèbre dessinateur ayant collaboré à *La guerre des étoiles, Alien* et *Conan)* ont fait l'objet de représentations graphiques extrêmement précises. Chaque plan du film fut créé sur un écran par la combinaison d'une multitude de polygones microscopiques (jusqu'à un million par image !). Ces derniers pouvant varier à volonté en couleur, en intensité lumineuse et en emplacement, les possibilités offertes aux créateurs du film furent, on le voit, pratiquement illimitées. Si les rumeurs, à propos de la perfection des effets obtenus, se confirment, *The Last Starfighter* marquera le début de l'ère des trucages cinématographiques conçus exclusivement sur ordinateur et en vidéo.

Lentement mais sûrement, les jeux vidéo apportent donc au cinéma ce qu'il cherchait depuis longtemps : d'une part de nouveaux sujets de films, d'autre part de nouvelles techniques permettant de produire à prix raisonnable des images capables de stupéfier un public de plus en plus exigeant. Pour les fans de jeux électroniques, cette évolution est une bénédiction. Bientôt, ils pourront, eux aussi, s'offrir un aller-simple pour la planète Rylos... en se rendant à la salle de cinéma la plus proche !

Guy DELCOURT



NOUVEAU

Des jeux pour ATARI-VCS MATTEL INTELLIVISION COLECOVISION, TI 99/4A

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

Toutes les nouveautés à des prix délirants !...

ATARI-VCS

BUCK ROGERS	329 F
STAR TRECK	329 F
CONGO BONGO	329 F
PITFALL II	329 F
HERO	329 F
RIVER RAID	329 F
SPACE SHUTTLE	329 F
DECATHLON	329 F
ENDURO	329 F
FROST BYTE	329 F
KEYSTONE KAPERS	329 F
ROBOT TANK	329 F
PITFALL	329 F
SUPER COBRA	379 F
Q BERT	379 F
POPEYE	379 F
FROGGER	379 F
TOUTANKHAM	379 F

PROMOTION

Les 2 jeux pour 299 F

MEGAMANIA + PLAQUE ATTACK
SPIDER FIGHTER + OINK

MATTEL INTELLIVISION

DRACULA	329 F
STARWARS	379 F
Q BERT	379 F
FROGGER	379 F
TOUTANKHAM	379 F
SUPER COBRA	399 F
POPEYE	399 F

PROMOTION

Les 2 jeux pour 299 F

PITFALL + BEAM RIDER
RIVER RAID + HAPPYTRAILS

TI 99/4A

Q BERT	399 F
FROGGER	399 F
SUPER DEMON ATTACK	329 F
MOON SWEEPER	329 F
MICROSURGEON	329 F

1 AN de garantie TOTALE

COLECOVISION

PITFALL	349 F
BEAM RIDER	349 F
RIVER RAID	349 F
Q BERT	399 F
FROGGER	399 F
D.K. JUNIOR	349 F
SUBROC	349 F
Mr-DO	399 F
ZAXXON	399 F
OIL'S WELL	399 F
SAMMY LIGHT FOOT	399 F
BC'S QUEST FOR TIRES	449 F

20 F de réductioon supplémentaire sur chaque jeu, à valoir sur la carte fidélité

* Pour tout programme disponible en stock. Certains jeux ne seront disponibles que très bientôt, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte.

PITFALL II, CONGO BONGO, BC'S QUEST FOR TIRES ou tout autre titre sur votre écran dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F
Total à payer =	F

demande de catalogue gratuit ☐ *ATARI* ☐ *MATTEL* ☐ *COLECO*

NOM ....

ADRESSE ....

....

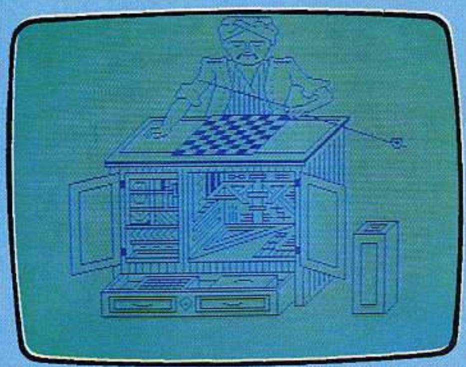
....

Code postal .... Ville ....

réf. TILT 5/84

Réglement : je joins ☐ un Chèque Bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordinateur de jeux ATARI ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐ TI 99/4A ☐







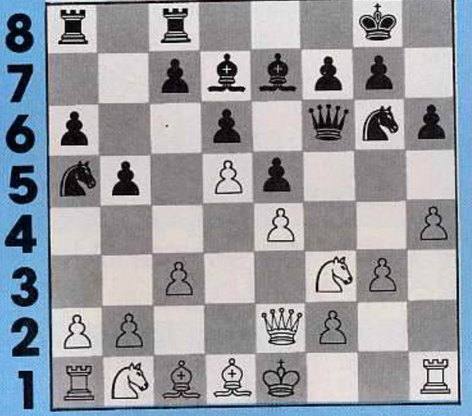
Voice Chess et *The Turk*; le premier, bavard, tient tête à bien des ordinateurs d'échecs; le second conviendra parfaitement au débutant.

LES ÉCHECS CRÈVENT L'ÉCRAN

Les échiquiers spécialisés ne règnent plus en maîtres incontestés sur le monde des échecs électroniques; ils doivent maintenant compter avec les logiciels destinés aux micro-ordinateurs. *The Turk* et *Voice Chess* qui fonctionnent tous deux sur le *Spectrum* 48 K, en sont la preuve...

Voyons tout d'abord le *Turk* (CCP). Ce nom lui a été donné en hommage à l'automate construit par Wolfang Von Kempelen et présenté à la cour impériale d'Autriche en 1769. Cet automate jouait particulièrement bien aux échecs et l'on pense qu'un nain, dissimulé dans la machine, en était le véritable cerveau. L'échiquier est représenté à l'écran et le graphisme des pièces, très agréable, ne permet pas de les confondre. Vous pouvez jouer avec les Blancs ou les Noirs, ou même changer de camp au milieu de la partie. Le déplacement des pièces s'effectue en tapant les codes des cases de départ et d'arrivée. La pièce clignotera et ira se placer sur la case choisie. Tout déplacement irrégulier est signalé et le *Turk* demande alors l'introduction d'un nouveau coup. Le programme applique toutes les règles classiques d'échecs, y compris le roque, la promotion et la prise en passant. Par contre, il ne connaît pas les cas de nullité par triple répétition des positions ou par la règle des cinquante coups. Une pendule affiche à l'écran les temps cumulés pour chaque camp. Le programme offre toute une série d'options complémentaires. Il est possible de sauvegarder une partie en cours pour pouvoir la reprendre ultérieurement; On peut aussi afficher les déplacements ou l'échiquier sur l'imprimante. En mode « Démo », le programme joue tout seul sans que vous ayez à appuyer sur une quelconque touche. On peut introduire une séquence de déplacement : ce mode permet à deux joueurs humains de jouer l'un contre l'autre, l'ordinateur se contentant d'afficher l'échiquier et d'enregistrer la partie. Ce mode autorise aussi l'introduction d'une ouverture particulière. Il est possible de revenir en arrière sur un coup directement, en tapant « Back ».

Diagramme 1 :
Fischer-Cioccaltea, 1962

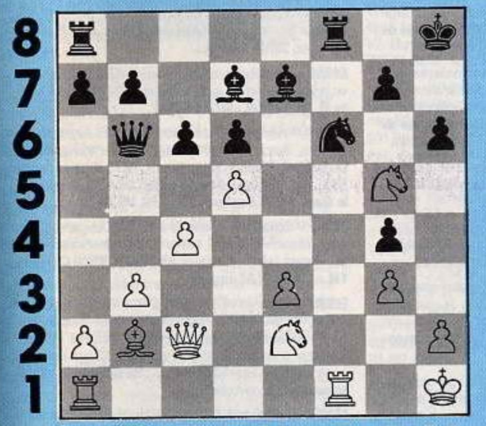


Le Turbo propose l'échange des dames

Si l'on veut revenir sur un plus grand nombre de coups, il faut demander au programme de rejouer la partie depuis le début, arrêter le processus à l'endroit désiré et reprendre alors la partie normalement. Ce procédé est bien sûr moins pratique que le simple retour en arrière, mais il permet cependant de revenir sur autant de coups que l'on désire, possibilité qui manque à certains ordinateurs d'échecs prestigieux. Le mode professeur suggère un déplacement au joueur, mais il faut signaler, que dans les premiers niveaux, les coups proposés vous inciteront à commettre des erreurs magistrales. Le programme dispose de six niveaux dont les temps moyens de réponse s'échelonnent de quelques secondes au niveau 1, à six heures au niveau 6. En fait, seuls les trois premiers sont utilisables en partie normale, car, dès le niveau 4, les temps de réponse sont vraiment trop longs: dix minutes pour le niveau 4 et une heure pour le niveau 5. Une option Blitz vous est aussi proposée, où le temps de réflexion total ne doit pas dépasser cinq minutes. Pour les problémistes, il est possible d'introduire une position donnée. Par contre, il n'existe pas de niveau spécial de résolution des mats. Dommage... Dans les niveaux 1 et 2, le programme se révèle franchement faible et ne pourra tenir tête qu'à des joueurs débutants. Au niveau 3, il joue déjà un peu mieux. La bibliothèque d'ouvertures est peu étoffée et ne comprend que quelques ouvertures classiques qui ne s'étendent que sur un nombre limité de demi-coups. En milieu de partie, le programme élabore parfois d'intéressantes combinaisons mais il n'a aucun sens du danger et il accepte facilement des prises « gratuites » qui le conduisent à un mat rapide. Quant à son sens stratégique, il semble quasiment inexistant. En fin de partie, le programme reperd du terrain car il ne connaît pas l'opposition ni la règle du carré. Comme à notre habitude, nous lui avons soumis quelques positions tirées de

parties de champions. Le programme était au niveau 4 (dix minutes en moyenne de réflexion par coups).
Diagramme 3 (Olafson, Karpov, 1980) : les noirs jouent et gagnent. Le *Turk* répond Dd3 + en trois minutes et dix-sept secondes alors que le gain de la dame blanche s'obtenait par Da2 ! Solution trouvée en une minute par *Superstar*, cinq minutes par *Constellation* et cinq minutes trente-six secondes par *Méphisto 3*.
Diagramme 5 (Braga, Karpov, 1982) : il s'agit pour les noirs de trouver un mat forcé en cinq coups. Au bout d'une minute et

Diagramme 2 :
Tal-Semenkin, 1954

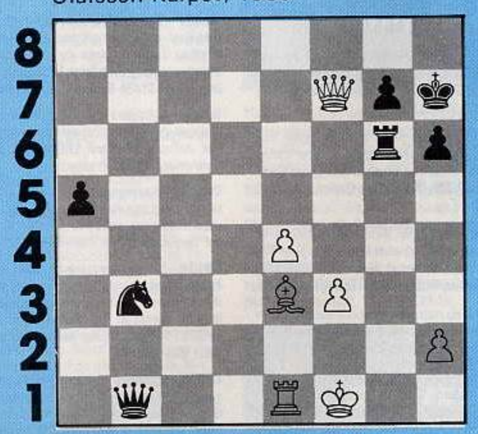


vingt-sept secondes, le *Turk* propose l'échange des Dames par Dxf3 alors que la solution est Dg1 +, trouvée par *Constellation* en dix-huit secondes, *Méphisto 3* en quarante-neuf secondes et *Superstar* en cinquante minutes.
Ces problèmes soulignent la faiblesse du programme, incapable de rivaliser en combinaison avec les ordinateurs d'échecs.
Le programme de *Turk*, proposé au prix de 115 F, ne peut constituer qu'un achat d'initiation pour les joueurs occasionnels ou débutants. Il en va tout autrement du second programme que nous avons testé : Spectrum *Voice Chess* de Artic Computing Limited. La grande originalité de ce programme est qu'il parle, et cela sans avoir besoin de rajouter une quelconque extension. Tous les coups joués de part et d'autre sont annoncés et parfois commentés de façon amusante. Certes, la voix n'est pas très claire et le chuintement important mais on s'y habitue rapidement et il devient intelligible après quelques minutes. Saluons cet exploit sur un ordinateur qui ne dispose aucunement de la synthèse de paroles. L'échiquier est représenté à l'écran ; le graphisme des pièces est moyen et le choix des couleurs manque de contraste. Ainsi, on ne distingue pas suffisamment les pièces blanches sur les cases blanches. Le déplacement des pièces s'effectue en tapant les codes de départ et d'arrivée, séparés par un espace. Les déplacements irréguliers sont signalés par la parole et à l'écran. Le programme suit les règles classiques (roque, promotion, prise en passant), y compris les cas de nullité par triple répétition des positions, mais ne connaît pas la règle des cinquante coups.

Il ignore les appâts trop faciles

Vous pouvez jouer indifféremment avec les blancs ou les noirs. Lors de sa réflexion, le programme affiche les différents coups qu'il envisage de jouer. Si vous êtes dans une situation difficile, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous conseiller, excepté au niveau 0 et en début de partie. Il est possible de sauvegarder une partie en cours et de la reprendre plus tard. Vous pouvez encore imprimer déplacements ou échiquier sur l'imprimante. En revanche, et c'est dommage, le programme ne dispose d'aucune possibilité de retour arrière. Le *Voice Chess* propose sept niveaux de jeu, depuis le niveau 6 réservé au jeu par correspondance (plusieurs heures d'analyse

Diagramme 3 :
Olafsson-Karpov, 1980



par coup). Seuls les temps jusqu'au niveau 3 (trois minutes) ou à la rigueur 4 (cinq minutes) sont compatibles avec une partie normale. Un mode particulier d'introduction des positions a été prévu pour l'analyse de problèmes.
La bibliothèque d'ouvertures, assez classique, comprend un nombre correct de lignes, s'étendant suffisamment loin. Cela vous garantira des parties sans monotonie. En milieu de partie, le programme révèle une importante force tactique et combinatoire, et il faudra faire sérieusement attention pour ne pas tomber dans ses pièges. Sa stratégie n'est malheureusement pas aussi développée mais il a un sens suffisant du danger pour ne pas se laisser prendre à des appâts trop faciles. En fin de partie, le programme ne brille pas particulièrement mais il s'en tire encore honorablement face à ses concurrents. Nous avons soumis au *Voice Chess* quelques problèmes. Le programme était au niveau 4, soit cinq minutes par coup. Voici les résultats :
Diagramme 1 : (Fischer-Cioccaltea, 1962) : les blancs jouent et gagnent. *Voice Chess* trouve la solution Fg5 en neuf minutes quinze secondes, contre vingt secondes pour *Superstar*, une minute pour *Constellation*, trois minutes neuf secondes pour *Méphisto 3* et cinq minutes pour *Super 9*.

Diagramme 4 :
Burga-Karpov, 1982

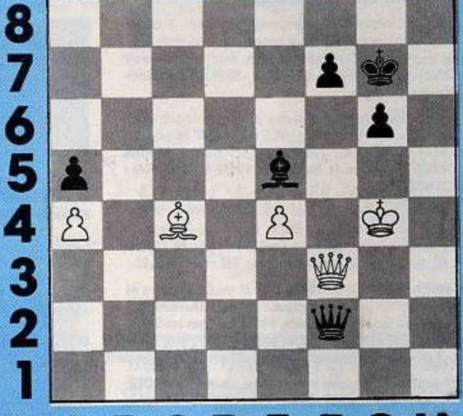


Diagramme 2 (Tal-Semenkin, 1954) : il s'agit de trouver ici un mat en six coups pour les blancs. Le programme ne fait pas mieux que les autres et répond Fxf6 en cinq minutes au lieu de Txf6.
Diagramme 3 (Olafson-Karpov, 1980) : les noirs jouent et gagnent. Le programme trouve la solution en deux minutes trente secondes par Da2, contre une minute pour *Superstar*, cinq minutes pour *Constellation* et cinq minutes trente-six secondes pour *Méphisto 3*.
Diagramme 4 (Burga-Karpov, 1982) : ici encore, le programme ne voit pas le mat forcé par les noirs puisqu'il propose, au bout de trois minutes, l'échange des dames par Dxf3 + au lieu de jouer Dg1 +. Ces diagrammes révèlent la bonne combinaison du programme, mais aussi la faiblesse de l'algorythme d'attaque du roi, comme le montrent ses mauvais résultats dans la recherche de mat. Le *Voice Chess* apparaît comme un bon programme d'échecs, capable de tenir tête à bien des amateurs et même à des ordinateurs d'échecs de haut de gamme, théoriquement plus performants. Son prix modique de 85 francs constitue un attrait supplémentaire, pour qui possède un *Spectrum 48 K* bien sûr.

Jacques HARBONN



ACHATS

A04/1 — Achète pour VCS 2600 les K7 suivantes : Defender, Vanguard, Pitpall, Keystonte Kapers, Super Cobra, River Raid, Hero, Atlantis de 200 F à 300 F avec notice et boîte. **Philippe FONTANIVE, 13 B, rue Désiré-Monnier, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : (84) 43.22.81.**

A04/2 — Cherche programmes et bibliographie pour TI 57 LCD 7, VDS K7, Kaboom (180 F) et Star Master (200 F) ou échange contre Berzerr, Chopper Command, Pole Position, Enduro,... **Pascal VAILLANT, 28, rue du moulin, 80120 Rue. Tél. : (22) 25.05.09.**

A04/3 — Achète Apple II ou IIe ou II + même endommagé 1 500 F environ + Drive si possible. **Xavier DÉAL, 67, rue de la Passementerie, 42390 Villars. Tél. : (77) 79.23.68 après 19 h.**

A04/4 — Achète unité centrale Apple IIe en bon état coûtant de 5 000 à 6 000 F. **Marc Cusnir, 140, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 202.99.73 après 19 h.**

A04/5 — Cherche tous programmes pour ZX81 + cassetophone mono + TV couleur même en panne, mais réparable. Modèle SS importance mais avec UHF. **Marcel CHAMPAGNE-CORTIL DEWEZ, 3, - 5670 Falisolle/Sambreville. Belgique..**

A04/6 — Collégien ayant peu de moyens, cherche une personne pouvant lui céder un VCS Atari 2600 (si possible encore sous garantie) à moins de 700 F à 800 F. **Nicolas DAMOUR, 54, rue de Rushmoor, 92190 Meudon. Tél. : (1) 626.27.60..**

A04/7 — Cherche personnes ayant à vendre un micro-ordinateur Atari 600XL ou 800XL pour 1 500 F maximum ou donne documentation sur Atari 600 ou 800. **M. LEFEBVRE, 8, rue Linots, 13000 Marseille. Tél. : (91) 61.05.32..**

A04/8 — Cherche ordinateur Apple IIe ou Commodore 64 version Secam bas prix. S'adresser à **Patrick DUFRAIGNE, 63, rue du Général-de-Gaulle, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (3) 412.91.42 à partir de 20 h.**

A04/9 — Achète (prix raisonnable) Atari 800XL (+ éventuellement drive et disquettes). **Jean-Nicolas DEZ, 17, rue Bonnet, 92110 Clichy. Tél. : (1) 730.02.38 après 20 h..**

A04/10 — Cherche pour TI 99/4A extension mémoire 32KO (interne) et module mini-mémory avec manuel. **Patrick WROBEL, 150, rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne. Tél. : (7) 884.02.41..**

A04/11 — Cherche Commodore 64 système Pal uniquement. Faire offre. **Adrien TORNET, 20, avenue de Montalembert, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 868.24.48. .**

A04/12 — Achète TV couleur Pal/Secam bas prix (– 700 F). Achète cartouches pour VIC 20 (super Expender — RS 232 — et cartouches de jeux). **Fabrice MERCIER, 03190 Hérisson. Tél. : (70) 06.70.36.**

A04/13 — Recherche Apple 2 + Disk avec contrôleur + programmes en parfait état de marche. **David PENTIER, 7, rue Simon-Dubois, 62600 Berk-Plage. Tél. : (21) 09.47.11.**

A04/14 — Achète K7 pour console CBS Colecovision sauf D. Kong, J.R. Zaxxon, Lady Bug, Carnival, Gorf, Cosmic, Avenger. Faire offres. **59200 Tourcoing. Tél. : (20) 25.25.21.**

A04/15 — Cherche généreuse personne voulant céder son lecteur de disquettes Commodore 64 pour 500 F. **Franck LECOQ, 31, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons.**

A04/16 — Achète pour ZX 81 Ext.16 KO + Clav. Hela. **Frédéric POULET, 51 bis, rue Roger-Salengro, 59164 Marpent.**

A04/17 — Achète Flipper occasion 4 joueurs mécanique ou électronique pour 900 F et donne jeux électronique (tir sur cible, etc.) valeur 300 F. **Marc BOUDIGNOT, 40, rue Hoche, 93420 Villepinte. Tél. : 383.94.18.**

A04/18 — Aquarius : achète, vends ou échange programmes sur K7 ou papier. Envoyer également la liste des complète des programmes que vous possédez. **Michel VOGEL, 1, avenue Henri-Barbusse, 93700 Drancy.**



C04/1 — Cherche clubs CBS dans la région de Menton (sur la côte d'azur). **Olivier FRECHE, 99, av. Cernuschi, 06500 Menton. Tél. : (93) 57.16.20 après 18 h.**

C04/2 — Cherche région Meaux fans de Mattel pour fonder club ou club existant déjà, même région afin d'organiser des tournois, échanger des K7, etc. **Pierre BONTEMSP, 18, rue de la Lampe, 77100 Nanteuil-les-Meaux. Tél. : 434.29.41.**

C04/3 — Club TI 99 cherche clubs pour échanges d'idées et de programmes. **Club informatique, Lycée Blaise-Pascal, rue des Tours, 52105 Saint-Dizer.**

C04/4 — Je voudrais savoir s'il existe un club de joueurs vidéo (sur console Mattel, Atari ou CBS) dans la région de Lyon. **Jean-François SALMON, 2, montée du Garillan, 69005 Lyon. Tél. : (7) 837.13.30.**

C04/5 — Cherche amis Atariens et club Atari sur région Nice pour organisation, tournois rencontres, projets clubs, contactez-nous avant fin mai au : **Général Computer Club, Jean-Michel ROS, BP 329, 06006 Nice Cedex. Tél. : (93) 92.44.97.**

C04/6 — Fondé clubs AMCR (Atari Micro Club Rémois) avec un journal et possibilité de location de K7 pour les 20 premiers adhérents des cadeaux ! **Jérôme LALOUETTE, 41, rue du Mont-d'Arène, 51100 Reims. Tél. : (26) 40.62.90.**

C04/7 — Cherche club de micro-informatique dans la région de Marseille (je possède un Atari 800 XL). **Philippe MUSSARD, 44 bis, chemin des Petits-Cadeneaux, 13170 La Gavotte. Tél. : (91) 51.21.89.**

C04/8 — S.O.S. très urgent - Club Informatique Clichy-sous-bois, recherche formateurs bénévoles pour animer cours initiation ou de programmation ; toute aide sera la bien venue. **Tél. : 330.69.79. et 330.59.56.**

C04/9 — Club Aquarius cherche membres. Aucunes cotisations mais par contre participation pour journal du club (envoi de programmes pour le journal). **Olivier HANDAVY, 488, Lot les Tilleuls, 38340 Voreppe. Tél. : 16 (76) 50.28.74. et (76) 650.28.74.**

C04/10 — Cherche entreprise changeant de matériel pouvant donner ordinateur ou même épave à retaper pour créer un club (paierais frais d'envois). **Sylvain, Montigny-les-Metz (Mozelle). Tél. : (8) 762.59.37.**

C04/11 — Cherche possesseurs Oric 1 ou Atmos pour former un club en vue échange d'idées et surtout programmes de jeux (préférence à Marseille dans le 5e). **Julien MARUSI, 62, rue Jean-Martin, 13005 Marseille.**

C04/12 — Cherche généreux donateur pouvant céder tout matériel informatique pour créer un club (paierais, frais d'envois) demander : **Sylvain. Tél. : (68) 762.59.37. Montigny-les-Metz. (Mozelle)**

C04/13 — Cherche passionnés de jeux vidéo (Atari-Coleco) pour former un club dans la région d'Auxerre. **Sylvain-Ludovic HERITIER, 13, rue Française, 89000 Auxerre. Tél. : (86) 41.23.71. (après 19 h)**

C04/15 — Éric, 15 ans, voudrait fonder un club CBS à Lyon (si possible près Croix Rousse). **Éric CHAMPAVERT, 59 bis, rue Henry-Gonjus, 69004 Lyon.**

D04/1 — Recherche personnes possédant des programmes pour la TI 57 LCD. Achèterait les programmes (environ 2 F). **Philippe MIRANDA, 37, rue Claude-Debussy, 85000 La-Roche-sur-Yon. Tél. : (51) 37.09.67.**

D04/2 — Cherche correspondant poss. ZX 81 ou autre avec Modem. **Eric Cauche, 26, rue Jules-Roch, 59310 Orchies. Tél. : (20) 71.81.70.**

D04/3 — Cherche possesseur d'un Vectrex et dingue de jeux vidéo habitant dans la région d'Aix-en-Provence et ayant entr 12 et 13 ans pour correspondance. Possède 9 jeux et suis très fort, surtout à Mine Storm. Ecrire à : **Eric GARCINI, Av. de Tubingen, Sacogiva-Zup, Bât. A1. 13090 Aix-en-Provence.**

D04/4 — Cherche généreux donateur (s) de FX–702 P, FX–802P et PC1500. Je peux payer un petit prix (frais de port payés), même en mauvais état. Pour me faire parvenir votre don : **Geoffroy BEAREZ, 41, les Mas de la Treille, 34670 Baillargues.**

D04/5 — Voulant fonder club cherche généreux donateurs, cédant leur ordinateur. Accepte toutes propositions (si possible avec périphériques) Téléviseurs N.-B. (ou couleur). D'une calculette aux plus gros, mi-gros. **Fabrice REIGNOU, Cuzion, 36190 Orsennes. Tél. : (54) 47.25.35 (après 17 h).**

D04/6 — Cherche personne qui pourrait me donner un ordinateur Apple I, II, ou IIe. **Laurent BOUSQUET, 17 rue de Provence, 42300 Roanne. Tél. : (77) 70.13.01.**

D04/7 - Cherche tuyaux pour améliorer les commandes Mattel ou les remplacer par d'autres joysticks, branchements, adattations de prises, plan de fabrication, références et adresses du matériel, etc. **Pierre BONTEMPS, 18, rue de la Lampe, 77100 Nanteuil-les-Meaux. Tél. : 434.29.41.**

D04/8 - Commodore 64 reherche tous genres de programmes (surtout jeux) pour K7. Ecrire à **Chritian REDOUTEY, 88, avenue de France, 74000 Annecy.**

D04/9 - SOS cherche être humain pour échanger K7 Atari 2600 contre toute mon amitié. Merci d'avance. **F. GIRARD, 29, rue des Passementiers, 42100 Saint-Etienne.**

D04/10 - Vous qui cherchez des programmes pour votre ordinateur, téléphonez-moi le soir à partir de 18 h. Je vous communiquerais la liste et les prix (entre 2 et 4 F pièce). J'ai surtout des programmes pour le TI 99/4A. **Vincent DUKERS. Tél. : 757.05.74.**

D04/11 - Débutant sur Atari 800 recherche tout programmes (jeux ou autres) sur disquette. Retour assuré. de l'original ou d'une disquette vierge. Merci d'avance à tous les ataristes généreux. **Philippe LIEGEOIS, avenue de la Garde Impériale, 31420 Braine-L'alleud (Belgique).**

D04/12 - Animateur recherche donateurs de matériel informatique même hors d'usage pour initiation à l'informatique aux enfants. **Bernard LECHELLE, 22, place Vaillant-Couturier, 599700 Fresnes.**

D04/13 - Vous avez un Apple II (+ ou e), un Disk II mais pas de programmes ? Pour avoir tout les programmes dont vous rêvez (jeux, utilitaires, recents, « classiques », anciens sur disquettes 5'1/4. **Tél. : 506.39.80.**

D04/14 - Jeune possesseur de CBM64 débutant en micro-informatique cherche personnes généreuses pouvant me donner des copies de programmes de jeux et des trucs pour la programmation du CBM64 (dont ou achat). **Nicolas CHRISTMANN, 19, rue des Hirondelles, 67114 Eschau. Tél. : (88) 64.25.81. .**

D04/15 — Possesseur Oric 1 donne cours de basic (session allant jusqu'à 30 h) 40 F/h. Vends programmes aussi pour Oric 1, Dracula, Oric — Base ou échange. **Grégoire DELEPLANQUE, 23 b, avenue de Normandie, 78000 Versailles. Tél. : (03) 954.17.39..**

ÉCHANGES

E03/81 — Echange ou vends pour Mattel Mission X, (200 F), Tron 2 (200 F), Sub Hunt (150 F), Utopia (150 F) ou contre basket, Boxe, Burger Time, Atlantis ou autres. **L. TIVILLIER, 25, Vers le Battoir, 74700 Sallanches. . Tél. : (510) 58.11.88, heures de repas.**

E03/82 — Echange programmes sur TRS-80 Model 1 Level 2 : possède Super Nova, Cosmic Fighter, Space Invaders, Météor, Mission II et nombreux programmes en Basic. **Alexandre BRAUN, 25, rue du Docteur-Calmette, 93370 Montfermeil. Tél. : 330.23.90.**

E03/–83 — Echange Intellivision avec K7 : Dracula, Ice, Trek, Pac Man, Foot, Auto Racing, Roulette contre console CBS avec Donkey Kong, Zaxxon, Schtroumphs ou console Atari avec 10 K7 dont Ms. Pac Man, Raider of the Lost Ark, Decathlon, etc. **Tél. : 288.13.14. Paris 16e.**

E03/84 — Affaire échange jeux cristaux liquides Zaxxon + Donald et Mickey contre K7 Atari Tutankham ou Enduro ou Galaxian ou Popeye. **Xavier GAROT, route de Guerande, 44740 Batz-sur-Mer. Tél. : (40) 23.92.83.**

E03/85 — Echange ou vends Laser Blast (Acti.) 197 F, Action Force (Parker) 195 F, Maze Craze 99 F, Haunted House 135 F, Basket 95 F, Combat 65 F, Space War 75 F, Vidéo Olympic 85 F, Air Sca Battle 75 F ou vends le tout 750 F. Recherche 1 commande Indy 500 F : échange possible contre K7. **Alain NARI, 50, bd Jeanne-d'Arc, 13005 Marseille. Tél. : (91) 94.06.16.**

E03/86 — possesseur Oric 1 échange ou vends programmes. S'adresser à **Rémy PIALLAT, « L'Inverserie », 37360 Neuillé-Pont-Pierre. Tél. : (16-47) 24.32.16.**

E03/87 — Echange OU VENDS PROGRAMMES Oric 1 ou Athmos en possède plus de 250. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 389.62.44.**

E03/88 — Echange JEU Atari CX 2600 + K7 (basic + manettes), Indy 500, Spinvaders, Berzerk (sans la boîte) Casino contre K7 Mattel n° 10 à 15 environ, Triple Action, Foot, Sea Battle, Tron 1, Burger Time. Vends une cinquantaine de K7 Mattel : Mission, Vectron, Requin, etc. sur Paris ou région seulement. Demander **CHRISTOPHE. Tél. : 576.54.22.**

E03/89 — Echangerais tous logiciels pour Oric-1 48 K7. Envoyer liste à **Samy GHADDAB, 17, rue Jean-Philippe-Rameau, 28000 Chartres.**

E03/90 — Cherche passionnés Atari ou CBS pour échange ou prêt de K7, région Genève (Suisse). N'hésitez pas à appeler **P. GUEX. Tél. : (022) 55.42.42.**

E03/91 — Vends VCS Atari (avril 83) + K7 excellent état (Enduro, Space, Shuttle Phoenix, Donkey Kong, Tennis (Activision), Combat, Night Driver). Prix 2 500 F au lieu de 3 500 F. S'adresser à **Franck de NICOLA, 17, avenue de la Gare, 01700 Beynost. Tél. : (74) 855.06.75.**

E03/92 — Echange K7 Mattel Q-Bert, Ad. Dongeons et dragons, Mission X, Tron 2 contre K7 de même valeur (Imagic, Parker) état neuf. **Franck AMADON, 63800 Cournon. Tél. : (73) 84.29.93 (urgent).**

E03/93 — Echange VCS Atari 1600 + 5 K7 : Combat, Lentipede, Air Sea Battle, Night Driver, Space Invader, bon état + manettes volants et manattes ordinaires + transformateur contre CBS Collecovision avec K7 bon état avec les accessoires. **Jean SEGUIN. Tél. : (16-85) 58.74.85 (département Saône-et-Loire).**

E03/94 — Echangerais K7 CBS Colecovision (Looping, etc.). **Michel DIEU, 20, avenue de Buzenval, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 708.26.55.**

E03/95 — Recherche correspondants pour échange de programmes Dragon 32 ou TRS Color. En possède une bonne centaine. **V. TATE, 31, av. du Général-de-Gaulle, 59170 Croix. Tél. : (20) 24.92.53.**

E03/96 — Echange module Hunt, The Wompus et Othello pour TI99/4A. **Nicolas RAVACHOL, 2, impasse du Repos, 42400 Saint-Chamond. Tél. : (77) 22.15.67.**

E03/97 — Recherche programmes pour TI99/4A. S'adresser à **Nicolas RAVACHOL, 2, impasse du Repos, 42400 Saint-Chamond. Tél. : (77) 22.15.67, après 18 h.**

E03/98 — Echange Atari 2600 + K7 Asteroid, Popeye, Defender, Dig-Dug, Tutankham, contre CBS électronic avec K7 Donkey Kong + K7 au choix ou vends le tout 2 300 F, étét neuf sous garantie. **Willy BORE, 87, rue Solferino, 92700 Colombes. Tél. : 242.67.85.**

E03/99 — Echange Buggy radio commande TT Buffalo à essence avec moteur radio et tout le nécessaire et même plus contre console vidéo + nombre de K7 correspondantes à la valeur d'échange de 3 000 F (neuf 6 000 F). Préf. CBS mais étudie toutes propositions. **PETER. Tél. : (6) 422.35.17 (Fontainebleau 77).**

E03/100 — Echange entre une K7 des Schtroumpfs Atari et une K7 des Schtroumpfs CBS. **Cyril BINET, 48, rue Pierre-Charron, 75008 Paris. Tél. : 720.33.35, après 17 h.**

E03/101 — Commodore 64 échange trucs, astuces, programmes, etc. ae̷c d'autres possesseurs de ce type de machines. Réponses assurées. A vos plumes ! chers Commodore 64istes. **Gilles DUCASSE, 32, chemin Gilles-Borel, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 27.93.37.**

E03/102 — Echange K7 Centipede contre Sorcerer's Apprentice ou Q-Bert contre Tutamkham ou Super Cobra. **Sébastien CONCALVES, 21, rue des Pervenches, 63800 Cournon d'Auvergne. Tél. : (73) 69.37.96, après 18 h sauf le dimanche.**

E03/103 — Vends Oric 48K, juin 83, état neuf + impressionnant programmathèque. Vends, échange ou achète tous programmes pour Oric ou Atmos. **Régis COSTELLO, 70, avenue Picasso, domaine de Calas, 13480 Calas. Claude RAOUX. Tél. : (42) 88.05.35.**

E02/104 — Vends ou échange K7 Swordquest Earthworld pour Atari 2600, 150 F ou contre Centipede, Berzek, Dig Dug et Riuer Raid. **Jean-Pierre MALAIZE, 53, avenue d'Epernay, 51100 Reims. Tél. : (26) 08.70.71.**

E03/105 — Fantastique : échange K7 Activision Space

Shuttle contre une des K7 suivantes pour VCS Atari : Centipede, Zaxxon, Erotsbite, Skiing ou autres. **Philippe DELESTRE, 7, rue Danielle-Casanova, 29200 Brest. Tél. : (98) 44.74.35.**

E03/106— Commodore 64 échangerait programmes de qualité avec notice si possible. **Christophe NICQUEVERT, 11, rue René-Seyssau, 13007 Marseille.**

E03/107 — Echange nombreux programmes pour Atari 400, 800, 600 XL (Arcades, Wargames, jeux de rôle, Simulation), disk ou K7. Possède Atari 400 48K. Ecrire à **Christian BROWET, 382, Cheede Haecht, 1030 Bruxelles (belgique). Réponse assurée.**

E03/108 — Echange K7 de jeux Atari 2600 : Pac man, Yar's Revenge, Haunted, House, Space, Invaders, etc. Echange K7 Activision : Ice Hockey, Pitfall, Enduro. Offre valable dans les départements suivants (90, 68, 25, 70). **Gilles CECCATO, 1, rue de Sofia, 90000 Belfort. Tél. : (84) 21.17.38.**

E03/109 — Echange ou vends VCS Atari, 11 K7 + ordinateur de même valeur 1 500 F le tout. K7 : Street Racer, Olympique, Combat, Demons to Diamouds, Tutankham, Popeye, Tennis, Q-bert. Peut échanger contre Vertrex avec 1 K7. Paris ou région parisienne. **Tél. : 365.86.36.**

E03/110 — Echange ou vends jeux, utilitaires, etc. pour ZX81 (plus de 70 jeux, dont des nouveautés). Peut acheter utilitaires et livres pour apprendre langage machine sur ZX81. **Minh LE, 49, rue de Chalais, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 661.57.47.**

E03/111 — Affaire ! Echange pour VCS Berzerk, Adventure, Combat, Centipede, Break Out, Pinball, Checkers, Air-Sea Battle, Night Driver, Basic. Prog. + mannettes contre K7 de même valeur. **Jean-Michel. Tél. : (40) 70.57.68, le mercredi entre 14 et 17 h uniquement.**

E03/112 — Cherche généreux donateur ou vendeur à très bas prix d'ordinateurs même un peu abîmé ou échangerais contre console Occitel (neuve) ou K7 Atari : Combat, Surround E.T. Vidéo Olympique. **M. BRIAND, 39, rue du Var, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : (93) 31.23.74.**

E03/113 — Echange VCS Atari contre contre Atari 600 XL, donne en plus 2 K7 (Megamania et defender) et 600 F. Offre par-dessus le marché jeu électronique, Beam Galaxian, avec la VCS et les K7. **Jean-Christophe COEDIC, Résidence Grigny bât A, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : (1) 425.40.06.**

E03/114— Echange jeu Nintendo Popeye et Chef contre K7 CBS OU jeu Nintendo double écran Donkey Kong J.R. ou vends 120 F chacun. **Michel FRYDMAN, 137, rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Tél. : 805.94.02, de 18 h à 20 h 30.**

E03/115 — Echange K7 Enduro ou Defender pour VCS Atari (très peu servies) contre les Aventuriers de l'Arche Perdue (Atari). **Régis LEROUCHE, 20, rue de Saintonge, 78310 Maurepas. Tél. : (3) 051.86.67.**

E03/116 — Echange ou vends VCS Atari garanti 5 mois + 5 K7 1 800 F ou avec 1 K7 1 000 F ou contre tout terrain 4×4 thermique + moteur + radio ou guitare électrique + ampli on contre Batterie ou helico + radio + moteur. Valeur du VCS + 5 K7 2 800 F. merci d'avance. **Michel ERHART. Tél. : (77) 73.82.76.**

E03/117 — Recherche possesseurs Atari 400, 600, 800 pour échange progr. jeux ou d'idées, je possède quelques jeux sur disquettes. N'hésitez pas ! Téléphonez-moi vite... **Philippe BAROUIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 655.78.14.**

ÉCHANGES

E04/1 — Echange K7 Defender + Yars Revenge contre toutes K7 adaptables sur VCS. Faire propositions à **Frédéric BOCQUET, 111, rue Etienne-Dolet, 60100 Creil. Tél. : (4) 425.11.62.**

E04/2 — Echange K7 Atari Vanguard ou Battle Zone contre K7 Atari double-ender Super Kung-Fu - Artillery duel ou Pitfall ou Enduro ou Tennis ou Football ou contre d'autres K7 Atari. Echange aussi Air-Sea Battle contre K7 citées plus haut. **Tél. : 079.39.31.**

E05/3 — Echange K7 Mattel : Lockn'Chase Star Trike ou Auto Racing et (sous réserve) Boxe contre : Microsurgeon, ou Beauty and the Beast ou Pitfall ou n'importe quelle K7 Imagic ou Activis allant sur Mattel. **Mickael SUISSA, 29 boulevard du Général-Ferrié, 94100 St-Maur. Tél. : 889.51.10.**

E04/4 — Affaire échange ou vends K7 CBS Venture, Space Panic, Space Fury, 200 F pièce ou 550 F le tout. **Jean-Christophe. Tél. : 16 (81) 39.60.75, après 19 h.**

E04/5 — Belgique : CBM64 cherche contact pour échange Prgm (jeux, util), trucs et astuces. Basilic ou langage machine. Possible Simon's basic. Ecrire à **Philippe CORNU, 24, place du Sud, Quaregnon 7300 (Hainaut) Belgique ou tél. : (065) 67.31.84, après 19 h. Réponse assurée.**

E04/6 — Echange ZX81 + mémoire 16K + logiciels de jeux contre vectrex ou console CBS électronics Colecovision ou Atari VCS 2600. Ecrire à **Frédéric CORBE, 75 Grande Rue, 78930 Vert.**

E04/7 — Echange K7 Mattel à titre provisoire : Sub Hunt, Star Srek, Tron 2, Hockey, Soccer contre : Tron 1, Burger Time, les trésors de Tarmin, Mission X, Safe Cracker, Night, Stalker. **Florent LEGERON, place de l'Eglise, 56610 Arradon. Tél. : (97) 44.07.91.**

E04/7 — Echange ou achète à bas prix programmes pour Apple II (possède + 15 jeux : Sabotage, Night Mission, Choplifter... **Laurent CARLINET, 18, rue du Général-Leclerc, 54140 Jarville. Tél. : (8) 354.54.80.**

E04/9 — Echange programmes pour ordinateur de l'extension Intellivision ! Des programmes graphiques avec les K7 Night Stalker, Sea Battle, Golf, Frog Bog, Astromash. Merci ! Ecrivez-moi. **Franck-Olivier DENAXER, 12, place du Travail, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 02.12.93.**

E04/10 — Echange K7 Mattel Q. Bert contre autre K7 même valeur : Parker, Imagic, Activision ou la vends 300 F. **THIERRY. Tél. : 255.55.55.**

E04/11 — Echange uniquement VCS Atari 2600 + K7 Donkey Konk, Combat, Centipede, Asteroids contre CBS sans K7. Merci ! **David CHIARDOLA, 04510 Mallemoison. Tél. : (92) 34.60.38, tous les jours après 20 h.**

E04/12 — Echange jeux élect. Donkey Konk II + calculatrice-heure-jeu (jeu : Pac Man) contre console Hanimex HMG 7900 avec K7 en bon état ou vends les deux jeux 300 F au lieu de 476 F (310 + 156), tout deux en très bon état. **Guillaume MACE. Tél. : (16–32) 53.42.72, entre 19 h et 20 h 30.**

E04/13 — Recherche tous progs Spectrum 16 et 48K, et ZX81 sur K7 ou écrits. Echanges et/ou participation frais d'envois, retour docs originaux et K7 assuré. **Philippe BOUTES, 6, allée Atlas, 77100 Meaux.**

E04/14 — J'ai 14 ans, cherche personne généreuse pouvant échanger VCS Atari 2600 5 K7 (Space Invaders, Enduro, Jungle, Hunt, Combat, Phoenix) contre Spectravidéo SV 318 (merci d'avance). Demander **Frédéric MARREC, 40, avenue Théodore-Rousseau, 77000 La Rochette. Tél. : (1) 437.67.93.**

E04/15 — Echange pour Mattel Roulette, Star Strike, triple Action, Tron, Deadly Disc. toutes ces K7 sont comme neuves contre toutes autres K7 pour Mattel. **Pierre BONTEMPS, 18, rue de La Lampe, 77100 Nanteuil-les-Meaux. Tél. : (1) 434.29.41.**

E04/16 — Echange K7 pour VCS Atari : Asteroid (sans emballage avec notice) contre Missile Contrand. **Stéphane HOUAL Tél. : (1) 848.67.70.**

E04/17 — Echange K7 de jeux pour Commodore 64. Envoyer liste recherche Protector 2 Star Treck Motor Mania. **Nicolas TAVERNIER, Lommerange, 57650 Fontoy.**

E04/18 — Stop affaire ! Echange ou vends 99 des 124 premier numéro de Picsou magazine + 8 Super Picsou Géant + 31 Mickey Parade contre un CBS avec éventuellement 2 ou 3 K7 ou un micro ordinateur (ZX Spectrum par exemple). **Tél. : (70) 98.14.11.**

E04/20 — Echange ou vends console CBS + adapteur multi K7 + Turbo + 4 K7 Zaxon, etc. Achat déc. 83, garantie 1 an, valeur 5 200 F, vendu 3 800 F ou contre console Mattel + nombreuses K7 Benny. **DEFER, 7, avenue Claude-Debussy, 92230 Gennevilliers. Tél. : 733.05.99, le soir.**

E04/21 — Echange programmes pour CBM 64 (jeux, utilitaires, etc). Ecrire **Robert MOCELLIN, 7, chemin de la Croix-Rouge, 74000 Annecy. Tél. : (50) 51.49.97.**

E04/22 — Echange Super Cobra + Starmaster + E.T. + Vangard + Dodge'Em + Breakout + Real Spor + Volley-Ball contre Keystone Kappers, Jungle Hunt, Popeye ou autres. **Dominique WEECXSTEEN, 502, quartier Martin-Luther-King, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (6) 437.58.02, après 17 h 30.**

E04/23 — Echange ou vends K7 Atari Backgammon 50 F. E.T. 150 F, Battle Zone 200 F, Phoenix 150 F, Riddle of the Sphinx 150 F, Maza Craze 120 F, Action Force 200 F, Les Aventuriers 200 F, Space Shuttle, neuve 220 F. **Naresm, SAKHRANI, 11, rue Saint-Anne, 75001 Paris. Tél. : 703.39.40.**

E04/24 — Ami du TRS, échange programmes K7 tous genres sur modèle 3. Je vends AU Feu Game et Watch, bon état 50 F. S'adresser à **Jean-Paul BOUTELOUD, 1, allée des CHênes, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (6) 084.30.87.**

E04/25 — Echange 21 albums du journal Spirou du 134 au 154, années 74-76, contre VCS Atari ou console Coleco avec ou sans K7. **Dominique HARVEY, 48, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél. : 557.38.88.**

E04/26 — Echangerais système complet Mattel Intellivision (console + intellivoice » clavier alphanumérique + 17 K7 I) contre Atari 800 XL. **Jean-Nicolas DEZ, 17, rue Bonnet, 92110 Clichy. Tél. : (1) 730.02.38, après 20 h.**

E04/27 — Possesseur Oric Atmos, échange ou vends logiciels de jeux (Zorgon, Xenon 1, Ultra, Defence, Dracula, Ratsp. Cat, etc.). Attends vos offres ! **Nicolas CHAUVET, 20, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : (6) 920.66.81.**

E4/28 — Echange K7 CBS Parker pour CBS, Tutankham, Q-Bert ou Super Cobra. **Daniel GAUCHOIS, 28, quai Dedion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : 728.07.67.**

E04/29 — Echange programmes Atari 800-600 (jeux utilitaires). Réponse assurée. **Alain GUYOT, 5, allée de la Petite Branchoir, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : (47) 27.50.11.**

E04/30 — Cherche possesseur Oric-1/Athmos pour échanger jeux (Xenon, Zorgon, Breakout, 3 D Maze). S'adresser à **Jean-Christophe WIART. Tél. : 580.71.63 (Paris) (de préférence sur Paris ou proche banlieue).**

E04/31 — Possède console Mattel + 7 K7 (Roulette, Ski, Foot, Echecs, Pitfall, Zaxxon, Sacracker), valeur 3 500 F. L'échange contre console CBS Colleco + 3 K7 ou la vends 2 500 F. **M. HAMEAUX, 4, allées des Bosquets Socx, 59380 Bergues. Tél. : bureau (28) 25.06.60, Domicile (28) 68.11.50.**

E04/32 — Echange cartouche de jeu pour ordinateurs Atari (800/600/400, etc.) contre autre cartouche ou K7. **Patrick VIARD, 10, rue Hervet, 92500 Rueil-Malmaison.**

E04/33 — Qui possède de nombreux progms pour CBM 64 ? Moi j'en ai plus de 250, envoyez-moi votre liste pour échanger. **Sylvain LETSCHER, 8 E, rue Nationale, 57000 Forbach. Tél. : (8) 787.62.80.**

E04/34 — Echange K7 Donkey Kong de CBS contre une autre K7 CBS. Si non possibilité d'échange, vends alors K7 Donkey Kong, 200 F. **Laurent GATTI, 81, rue des Frères Dammes, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (3) 919.69.48.**

E04/35 — Echange K7 l'Empire contre Attaque (pour Atari 2 600 F) contre Décathlon ou Keystone Kappers ou Starmaster... **Thierry TLEIK, 7, rue des Jonquilles le Tillet, 60660 Cires-les-Mello. Tél. : (4) 456.49.02, après 17 h 30.**

E04/36 — Echange K7 Vectrex contre autre K7 Vertrex. **Fabien COSTES, Résidence Club 80, bât. 04, 33700 Mérignac. Tél. : (56) 97.20.26.**

TOURNOIS

T04/1 — Cherche personnes sympas sur la région Lilloise (Lambersart-Lille-Lomme) pour concours et prêt de K7 sur VCS 2600. Vends sur round et adventure tbe. échanges possibles (aussi autres K7). **Tél. : (27) 51.70.50.**

T04/2 — Joueur CBS désirerai connaître les différents tournois existants sur départ. S'adresser à : **Gilles BECHARD, 19, rue Châteaubriand-Courcouronnes, 91000 Évry.**

T04/3 — Cherche personne pouvant me communiquer la solution de la cassette Imagic Swords and Serpents (Mattel). **Laurent MONTÉSALVO, 3, rue du docteur Calmette, 93370 Monfermeil. Tél. : 388.27.21.**

VENTES

V01/216 — Vends ordinateurs de jeux Atari 2600 avec 2 K7 : Combat, Pac Mam, prix : 1 200 F. **Ludovic HERITIER, Orgy-Chevannes, 89240 Pourrain. Tél. : 41.23.71 (après 17 h 30).**

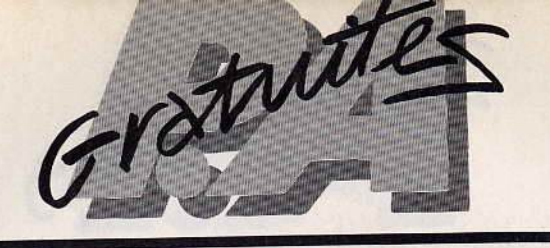
V01/217 — Vends console Atari 2600 plus 5 cartouches (Tennis Atari, Frogger, Space, Invaders, Star Master, Indy 500). Le tout : 1 500 F. Vends également Casse-Briques, Puissance 4, Shooting Star : 100 F pièce. **Louis GARCIA, 67, av. Carnot, 93140 Bondy. Tél. : 847.17.69.**

V01/219 — Vends Vidéopac Philips C52 (peu servi) + 20 K7. Ensemble : 1 800 F. A saisir. **F. PETITJEAN, 3, place Racine, 92100 Boulogne (après 19 h).**

V01/220 — Vends nombreuses K7 Atari à 30 % de leur valeur (Starmaster, Defender, etc.). **Emmanuel AZAN, 60, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : 700.40.69 (après 17 h).**

V01/221 — Urgent ! Vends 3 jeux électroniques, ensemnle ou séparés : Speeracer (Bandai) ; Stock Car (Hanimex) ; Popeye (Nintendo) ; valeur : 600 F, cède : 300 F les 3, ils sont comme neufs. **Pierre-E. MOOE, 3 bis, rue du Général-De-Lannes, 92200 Neuilly.**

V01/222 — Vends CDS Coleco + module Turbo + Zaxxon + Donkey Kong et Jr. : 2 500 F, Vertrex + 3 K7 : 1 900 F. **Solignac. Tél. : 371.84.31 (de 19 h à 21 h).**



V01/223 — Vends mini + Mastermind, jeu Oil Panic (Nintendo), K7 Roulette et Space Armada (Mattel), appareil Polaroïd 3000 et Donjons et Dragons (pas en K7 mais en jeu électronique 28 × 29 cm ! ! Tout à 150 F. **Arnaud de CHASTENAY, 127, rue du Faubourg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 874.45.21 (de 17 h à 20 h).**

V01/224 — Vends K7 Mattel Space Hawk, Bowling, Tron 1, Space Battle : 220 F la K7 et Roulette : 150 F. Très bon état. **Alain VILAIN, 27, rue Tricoche-Maillard, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : (25) 46.72.97.**

V01/225 — Vends Victor Lambda + 9 K7 (Envahisseurs, Glouton, Basespatial, Contratal-Grenouille, Golf, Crédit, Basic, Printer, K7 vierge), achat avril 83, valeur : 5 500 F, cédé : 4 000 F. **Christophe CALMEAU, 6 bis, rue de la paix, 10150 Pont-St-Marie. Tél. : (25) 81.24.18 (après 19 h 30, tous les jours sauf samedi).**

V01/226 — Vends jeux à cristaux liquidés : Nintendo : Snoopy, Tennis (grand écran) : 180 F + 4 piles. Très bon état. Orlitronic : Schtroumpfs, 170 F + 4 piles (à partir de 5 ans), les 2 : 320 F. **William GACHIGNARD, 22, rue des Uzel-les-Boisettes, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-6) 439.06.01 (après 20 h).**

V01/227 — Urgent. Vends VCS Atari : 890 F + Phoenix : 250 F + Starwars : 270 F + Combat : 70 F + Star Raiders : 270 F. Le tout : 1 750 F au lieu de 2 500 F à l'achat. **Talay HUSEYIN, 48, rue Fracaise, 67240 Bischwiller (Bas-Rhin).**

V01/228 — Vends logiciels de jeux pour Atari 400/800 (+ de 20 jeux dont Pooyan, Bivemax, Donkey Kong, Pole Position, Qix, Q-Bert, Zaxxon, Fort Apocalypse, Centripède, Kangaroo, etc.) : 120 F chaque, prix à débattre, lots éventuellement. **Franck DEMRI, 9, quai du Petit-Parc, 94100 St-Maur. Tél. : 283.42.18.**

V01/230 — Vends VCS + 9 K7 : Space Invaders, Mrs Pac Man, Vanguard, Battle Zone, Pole Position, Galaxian, Star Raider (avec manette spéciale), Phoenix, Centipède, valeur réelle : 4 000 F, vendu : 3 000 F. **Tél. : 880.72.17 (à partir de 19 h 30).**

V01/231 — Vends ordinateur Mattel, acheté neuf Noël 83 : 2 000 F, vendu : 1 700 F. **Stéphane RAGUE, place de la Gare, 02800 La Fère. Tél. : (16-23) 56.22.40.**

V01/232 — Vends Haunted House : 185 F, Vidéo Checkers : 145 F, Méphisto 2 S, val. : 2 400 F, sacrifié : 1 500 F, exc. état, garantie 2 mois, Elo : 1 750 F. **Brice BOISSEL, 12, av. Jean-Moulin, 26500 Bourg-lès-Valence. Tél. : (75) 56.27.35 (HR).**

V01/223 — Vends TRS-80 modèle 1 niveau 2 + moniteur tandy + magnétophone Tandy + nombreux programmes. Le tout : 2 000 F. **Alban BAYART. Tél. : (16-20) 06.05.45.**

V01/234 — Vends Vidéopac Philipps C52, bon état : 700 F + K7 n° 5, 6, 14, 19, 22, 25, 30, 35 : 100 F l'une et n° 44 et 51 : 150 F l'une. **Tél. : 745.71.81 (après 19 h).**

V01/235 — Vends K7 Vidéopac Philips, très bon état, n° 1, 24, 34, 36 : 90 F pièce ; n° 39 : 150 F ; n° 33 (musique) neuve : 240 F ou 700 F le tout. **Michael BENABOU, 25, rue Pradier, 75019 Paris. Tél. : 607.95.67 (après 17 h).**

V01/236 — Vends K7 Atari 2600 Vanguard : 285 F (janvier 1984) ou échange contre : Astérix ou Star Wars ou K7 Parker (ex. Popeye) + orgue Bontempi 13, acheté : 755 F, vendu : 500 F (affaire, il est neuf, 1 an). **Laurent SYPRE, 724, route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : (4) 424.15.23.**

V01/237 — Vends console Atari 2600 avec tous les éléments pour 800 F, achat déc. 83, matériel sous garantie. **Laurent TASSARA, 3, rue des Iris, 31170 Plaisance du Touch. Tél. : (16-61) 86.44.74.**

V01/238 — Affaire ! Vends K7 pour VCS Atari neuves avec emballages et notices d'origine : Keystone Cappers : 160 F, Enduro : 140 F, Robot Tank : 180 F, River Raid : 165 F, Plaque Attack : 130 F, Démon Attack : 110 F, Megamania : 120 F, Starmaster : 100 F. **FRANCK. Tél. : 534.95.55 (après 18 h).**

V01/239 — Vends K7 Vidéopac 2 et 24 : 60 F l'une et K7 Mattel : Star Strike et Astrosmash : 160 F l'une. **Marc SEREDJANIAN, 27, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.57.72 (après 20 h).**

V01/240 — Vends VCS Atari début 83 + K7 Pitfall, Enduro, Vanguard, Star Raiders + manette Space Invaders, Berzerk + basic et Spale Shutle, valeur : 3 700 F, vendu : 3 000 F et vends Microvision + 3 K7 : 410 F. Poitiers si possible. **Centre Commercial Clos Gaultier, 86000 Poitiers. Tél. : (49) 01.04.79.**

V01/241 — Vends Microvision : Bowling, Bataille Navale, Flipper, Blitz : 95 F l'un ; les 2 K7 : 180 F ; les 3 K7 : 260 F. **Beauvais Vina, L'Allégoat-Plouisy, 22200 Guingamp. Tél. : (96) 43.81.62.**

V01/242 — Vends jeu électronique Pack Monster (Bandaï) : 150 F ou l'échangerais contre la K7 Atari Les Aventuriers de l'Arche Perdu. **Frédéric BONNOT, 8, rue Albert-Bayet, 75013 Paris. Tél. : 535.39.26 (après 18 h, surtout samedi et dimanche).**

V01/243 — Vends VCS Atari + 4 K7 : Combat, Night Driver, Space War, Schtroumpfs, le tout état neuf (5 mois) et aussi 2 paires de manettes, garantie encore valable 7 mois. Le tout : 1 600 F. **Claude LUCAS, 16, rue du Sergent-Bobillot, 93146 Bondy. Tél. : 847.86.39.**

V01/244 — Vends K7 Space Invaders Atari : 100 F ou 150 F ou échange contre K7 Phoenix ou Defender. **Jacques LAURENT, Curtaringe, 01440 Viriat. Tél. : (74) 22.39.05.**

V01/245 — Vends Vcs Atari + Combat : 900 F et, Outlaw : 100 F, Laser Blast : 200 F, Demon Attack : 280 F et Donkey Kong : 280 F. **Daniel SENOTIER, 3, rue Edouard-Vaillant, 93100 Montreuil. Tél. : 287.92.07.**

V01/246 — Vends jeux vidéo Philips C5Z avec écran noir et blanc incorporé + 12 K7 950 F ou jeux vidéo + 1 K7 650 F ou K7 : 1, 2, 6, 11, 12, 14, 22, 29, 34, 37, 38, 39 à l'unité 50 F. **Christophe KRAEMER, 1, bd de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (6) 920.33.86 (après 19 h).**

V01/247 — Vends 3 K7 Atari, Pitfall, Pac Man, 200 F les 2 et Pace War 90 F. **Dominique GELUS, 224, route de Mittelhausbergen, 67200 Mittelhausbergen. Tél. : (16-88) 29.46.03.**

V01/248 — Vends K7 Spacepanic et Schtroumpfs, achat déc. 83, prix : 500 F au lieu de 700 F. **Fabrice PERBOST, 46, rue de Meudon, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 620.28.21.**

V01/249 — Vends console de jeux Mattel + extension clavier + 3 K7 : Tennis (150 F), Echecs (250 F), Donjons et Dragons II (le Trésor de Tarmin) : 300 F. Console + clavier : 2 000 F. **Jean-Pierre LABRO, 23, av. d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : 785.79.85 (le soir).**

V01/250 — Vends VCS Atari 2600 + 10 K7 état neuf + 2 paires de manette vendu : 1 500 FB (prix à discuter). **Didier LIBERT, Berchem, 106, rue Auguste-Van-Zande, 1080 Bruxelles. Tél. : 466.62.09, préfix (02).**

V01/251 — Vends K7 n° 39 (Combattants de la vitesse) pour vidéopac Philips C52, prix : 130 F. **Laurent LEVI, 20, rue Claude-Monet, 95268 Garges-lès-Gonesse. Tél. : (3) 993.65.31.**

V01/252 — Vends Oric 1 48KO N/B, dans boîte d'origine, garanti pendant 6 mois (juin 84) : 1 700 F. **Yves LACROIX, 11, allée F.-Villon, 78510 Triel. Tél. : (3) 974.35.35.**

V01/253 — A vendre vidéopac Philips C52 (juin 83) très bon état + 11 K7 (n° 1, 4, 8, 10, 12, 18, 20, 24, 36, 38, 42) valeur réelle 2 660 F, laissé à 1 800 F. Possibilité d'acheter K7 et console séparément. **UBACH, lotissement du Chateau, St-Cirgues-sur-Couze, 63320 Champeix. Tél. : (73) 71.12.97 (Puy-de-Dôme).**

V01/254 — Vends jeux de poche (Mario, Poursuite, Boxe, Bol d'or, Snoopy, Donkey Kong), prix intéressant. **L. BERLU, 19, rue Greffier, 45100 Orléans.**

V01/255 — Vends pour la modique somme de 800 F : ZX 81 + 16K + K7 6 jeux (Scramble II, Mazog, Galaxian, etc.) + programmes. Vends Atari 1 150 F + Basic + Sp. Inv. + Pac Man. **Wilfrid DERI, 20, rue Bellevue, 98000 Monaco.**

V01/256 — Vends Oric1 48K + magnéto + cordon + Péritel + livres d'initiation + 10 K7 de jeux : prix réel : 4 000 F, vendu : 3 300 F. **Tél. : (50) 92.61.99 (de 19 h à 20 h 30).**

V01/257 — Vends vidéopac C52, bon état + K7 n° 4, 14, 22, 25, 29, 37, 38, le tout à 1 000 F. **Stéphane LABORIE, 86, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (3) 954.65.93.**

V01/258 — Vends console jeux vidéo Mattel de C82 avec ou sans K7 (Subhunt, Triple Action, Autoracing, Skiing, Bowling, Poker, Black-Jack, Utopia) console 1 000 F, les 7 K7 1 000 F. **Francis GIOMMI, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (6) 012.20.61 (soir).**

V01/259 — Vends jeu Vectrex achat 9/83, sous garantie, avec 5 K7 : Berzerk, Cosmic Chasm, Hyperchase, Scramble, Star Hawk : le tout 2 500 F. **Benoît LOUVET, 16, rue Pampoule, 27400 Louviers. Tél. : (32) 40.21.31.**

V01/260 — Vends ou échange K7 Atari 2600 Mrs Pac Man 200 F, Space Invader 140 F contre Enduro, Tennis, Phoenix, Galaxian. **Cyrille JUBERT, Les Communs de Rivaulde, 41300 Salbris.**

V01/261 — Vends micro-ordinateur Atari 400 sous garantie (achat nov. 83) très bon état, peu servi. Avec K7 Echecs + manette. Prix : 1 400 F. **M. de CORDOUC, 33, rue Bougère, 49000 Angers. Tél. : (16-41) 88.80.13.**

V01/262 — Urgent ! Vends ordinateur Texas Instruments TI99/4A garantie 10 mois, état neuf, valeur réelle 1 200 F, vendu 1 200 F. **Eric. Tél. : 543.14.45 (entre 20 h et 20 h 30).**

V01/263 — Vends console vidéopac Philips C52, très peu servi, ainsi que 15 K7 n° 1, 2, 6, 10, 11, 13, 15, 16, 22, 24, 29, 36, 38 ainsi que K7 n° 9 (programmation) valeur 2 800 F cédé 1 600 F. **Bernard M. Tél. : Les Micocouliers, C2-171, bd Paul-Claudel, 13010 Marseille. Tél. : (91) 74.22.93 (après 19 h).**

V01/264 — Vends batterie électronique suynsonique Mattel (janvier 84) jamais utilisée, valeur : 1 300 F, cédé : 700 F. **Thierry GRACIA, 42, av. des 4-Pavillons, 33150 Cenon. Tél. : (56) 86.34.18 (après 19 h).**

V01/265 — Vends jeu Touché-Coulé électronique, état neuf : 200 F + jeu électronique Invader 1000, état neuf : 200 F. **M. David D'AMICO, 26, rue de Chaumont, 60270 Gouvieux. Tél. : (4) 457.11.07 (après 20 h).**

V01/266 — Vends VCS Atari (déc. 82) + 4 cassettes (Jungle Munt + 4 Kangaroo + Battlezone + Dig-Dug), valeur réelle : 2 600 F, vendu ensemble : 1 400 F. **Etienne DARROMAN, 26, rue Parmentier, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 757.28.74.**

V01/267 [illegible] **Christophe POINT, 13, rue Treilhard, 75008 Paris. Tél. : (1) 561.08.21 (tous les jours de 18 h à 22 h30).**

V01/268 — Vends jeux électroniques Hamburgershop + Autorace (Bandai, Electronics Gamme) bon état, tous les deux achetés neufs, 150 F pièce, vendu 100 F pièce (peut-être vendu séparément), le tout vendu 200 F. Merci. **Franck GUILLIN, rue Sobert, 51500 Chigny-les-Roses. Tél. : (26) 48.41.27 (après 17 h).**

V01/269 — Vends Microvision + K7 Blitz et Bowling vendus le tout pour 400 F. **S'adresser à M. Nicolas VATINEL, 45260 La Noue Vieilles-Maisons, par Lorris. Tél. : (38) 92.42.55.**

V01/270 — Vends K7 Philips Programmations 100 F, n° 30, 11, 29, 18. Prix : 80 F pièce. **C. COUTELLIER, 10, rue de l'Orangeraie, 77310 Ponthierry. Tél. : (1) 065.53.58.**

V01/271 — Vends jeu vidéo C52 vidéopac Philips et 6 K7 dont n° 32, 35 et 9 pour le prix modique de 1 378 F le tout. **Jean-Philippe RIVIERE, 34, voie de la Liberté, 77210 Avon. Tél. : 423.75.06.**

V01/272 — Vends ordinateur de langue à modules interchangeables — Language Translator qui parle (1981) — prix à débattre. **Christophe POINT, 13, rue Treilhard, 75008 Paris. Tél. : (1) 561.08.21 (tous les jours de 18 h à 22 h30).**

V01/273 — Vends K7 pour VCS Atari : Galaxian, Star War, Pitfall, Phoenix, à 200 F pièce et Sky Diver, Bowling, Slot Racer, Circus Atari à 70 F pièce. **Eric CABLAT, l'Orangeraie B2, 1, rue Jean-Mermoz, 06200 Nice. Tél. : (93) 72.17.34.**

V01/274 — Vends jeux vidéo quatre fonctions, 200 F environ, prix à débattre. **Olivier SAFFRAY, 6, rue Emile-Verhaeren, 92210 St-Cloud. Tél. : 771.22.18.**

V01/275 — Vends console CBS Coleco + 3 K7, 2 150 F. Console + Donkey Kong + 2 K7 au choix parmi Zaxxon, Gorf, Spacefury, Cosmic-Avenger. Vends aussi séparément entre 200 F et 250 F. Vends module Turbo 500 F, console et cassettes achetées déc. 83. **Tél. : 642.37.96.**

V01/276 — Vends console Atari août 83 + transfo neuf, 2 paires de manettes, 1 K7, 900 F + Pac Man et Vanguard, 200 F pièce + Night Ariver et Defender, noël 83, 300 F pièce ou le tout 1 700 F. **Bertrand DUPRAT, 7, rue de Bourges, 47600 Nérac. Tél. : (53) 65.13.31 (après 19 h).**

V01/277 — Vends ordinateur Atari 400 + Basich manettes. **Erick de SENNE, 49, allée de la forêt, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (3) 918.47.72.**

V01/278 — A saisir ! Je vends plein de K7 importées de G-B et des USA, 70 F pièce, 120 les 2. 2 K7 maximum par personne (Catari-Coleco) + programmes inédits pour Apple 2 et C64 : gratis. **Hughes LEROY (Gugus). Tél. : 855.69.32. (Tél. le soir. Si absent, appeler François au 607.55.13).**

V01/279 — Vds Atari VCS + 30 K7 (tous les derniers tubes : Q. Bert, River Raid, Jungle Hunt, Sky-Skipper, les Aventuriers de l'arche perdue, Pitfall...) Prix : 5 000 F (150 F la K7, valeur : 1 000 F !) K7 pouvant être vendue à la pièce. **Jean-Philippe JAECK, 44, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 372.21.58.**

V01/280 — Vends pour ZX 81 K7 contenant Echecs, Scramble, Labyrinthe, Star-Trek et beaucoup d'autres programmes de jeux : 250 F. **Frédéric DOUART, 20, rue de la Rivière-Grosbreuil, 85440 Talmont-St-Hilaire. Tél. : (51) 32.75.33.**

V01/281 — Vends jeux électroniques Galaxy II en couleur avec effet de relief (Epoch) 250 F ; état neuf. Urgent ! Merci. **M. COMTE, rue du Stade, domaine des Risées, villa n° 9, 26600 La Roche-de-Glun. Tél. : (75) 84.58.30.**

V01/282 — Vends VCS Atari TBE + 20 K7 : Atari, Imagic, Activision, Tiger. Valeur : 5 878 F, prix : 3 500 F. **C.R. NELSON, 43, av. Du Chesne, 26100 Romans. Tél. : (75) 02.25.40 (après 20 h).**

V01/283 — Urgent ! Vends vidéopac C52 + 6 K7, 700 F et vends console ITMC, 300 F et aussi 3 jeux électroniques (Rambler, Tennis, Football) prix à débattre. **Kéo HEUANG-PRASEUTH, 374, btm, cité des Moulins-Liots, 85200 Fontenay-le-Comte. Tél. : (51) 69.40.39.**

V01/284 — Vends VCS Atari + K7 Combat (1/83) et Vanguard, Megamania, Phoenix 1 600 F ou VCS + Combat 850 F, Vanguard 280 F, Megamania 300 F, Phoenix 280 F. **Frédéric SERRA, 22, rue Paul-Nicou, 54190 Villerup. Tél. : (8) 289.20.62.**

V01/285 — Vends ou échange Nexar K7 Imagic contre K7 Pole Position, Miner 2049 ou Galaxian ou la vends 280 F. **Tél. : (78) 051.24.49 (Maurepas).**

V01/286 — Urgent ! Vends 2 jeux Game et Watch (100 F) : au feu ! et les parachutes + 1 double écran (200 F) : Donkey Kong II + le Professionnal de Popy Electronics Game (200 F) ou le tout à 500 F. **Mathieu GUILLEMAUD, 105, rue de Régnault, 75013 Paris. Tél. : 583.34.87 (après 17 h 30).**

V01/287 — Vends VCS Atari + toutes les manettes + 12 K7 (Pac Man, Pin-Ball, Combat, Indy 500, Warlords, etc.), le tout 2 000 F (valeur 4 000 F). **MARQUILLIE, 33, Grande-Rue, 60390 Beaumont-les-Nonains. Tél. : (4) 447.69.54 (après 19 h).**

V01/288 — Vends Mattel Intellivision + K7 Mattel Burger Time, Safecraker, Maze A Tron, Star Strike, Beamraider, Donjons et Dragons, Soccer, Happy Trails, Swords and Serpents, Space Battle, Lock'w'Chase, Auto-Racing, Demon attack. Le tout pour 4 500 F. **Jean-Louis CHASSANY, 88, bd R.-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : 700.02.52.**

V01/289 — Incroyable ! Vends console VCS Atari 650 F + 8 K7, prix à débattre. **Christophe MARTINEAU, 9 bis, rue La Fontaine, 78640 St-Germain-de-la-Grange. Tél. : 489.25.48 (après 19 h).**

V01/290 — Cède au plus offrant vidéopac 7000 Schneider décembre 82 + 8 K7 n° 1, 4, 10, 22, 29, 32, 34, 36 ou faire proposition pour échange contre tous jeux. **HEBERT, BP 214, 22105 Dinan Cedex. Tél. : (99) 46.62.80 (après 20 h).**

V01/291 — Vends ordinateur vidéopac Philips. Acheté en déc. 82 + 13 K7 (n° 1, 2, 4, 6, 12, 14, Duel, 15,16, 25 Ski, 38 Vorace et Gloutons, Satellites attaquent, Acrobates, Chateaux forts), la console 700 F, K7 70 F pièce. Le tout : 1 500 F. **Franck MANIA, 9, Clos Gauguin, 38230 Charvieu. Tél. : (78) 32.34.20.**

V01/292 — Vends ou échange programmes pour CBM G4 : Pacakuda, Motormania, Laser Zone... + Programmes pour comptabilité... Envoi liste et prix sur demande. Achèterais TV couleur portable PAL-SECAM. Faire offre. **Didier GRAMMONT, 10, rue Sainte-Barbe, 57100 Thionville. Tél. : (8) 234.00.12.**

V01/293 — A ne pas manquer ! Je vends 200 K7 quasineuves (Atari, Coleco, Vectrex Mattel) 40 F pièce, 70 F les deux, 100 F les 3, etc. Expédition gratuite dans la semaine. **Rémi KRANZEROU. Tél. : 202.75.19 après 22 h en semaine et à toute heure le week-end.**

V01/294 — Vends VCS Atari avec deux paires de commandes + 1 K7 + 1 adaptateur. Le tout : 600 F. Vends aussi Super Breakout, Haunted House, Surround à 50 % du prix d'origine. Peut se vendre avec le VCS. **Tél. : (6) 452.99.42 après 18 h.**

V01/295 — Vends pour VCS Atari Gorf 250 F, Golf 150 F, ou les deux 350 F. L'Empire contre-attaque 250 F, Maze-Craze 150 F, ou 350 F les deux. Pac-Man 200 F, Combats 50 F ou 200 F les deux. Cherche Vanguard, Kangaroo, Popeye, Moon-Patrol pas plus de 150 F pièce. **Sylvain GRANDBOUCHE, 5, rue Docteur-Nasica, 21230 Arnay-le-Duc. Tél. : (80) 90.22.19 après 17 h.**

V01/296 — Stop affaire : vends sur région lyonnaise TI 99/4A + cordon magnéto + livre : 50 programmes pour le TI 99/A4. Le tout : 900 F. **Eric PATINAUD, 70, rue Henri-Maréchal, 69800 Saint-Priest. Tél. : (7) 820.52.92.**

V01/297 — Vends Echiquier électronique Great Game, Machine Morphy avec batteries rechargeables, valise, adaptateur acheté oct. 82, vendu : 1 000 F. **DUMAS. Tél. : (1) 840.94.22 après 21 h.**

V01/298 — Vends console Atari avec 1 jeu de kanettes. Prix : 950 F et éventuellement 2 K7. **Ariel ARAGONA, 16, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 376.42.46.**

V01/299 — Vends pour Atari 800/600 XL programmes de toutes sortes : Griorunner, Turboflex, Valdez, Voyager 1, Ministre de l'Energie, Final Flight, Zaxxon, etc. **Tél. : (75) 01.46.59 après 18 h.**

V01/300 — Vends Defender 150 F, Les Aventuriers de l'arche perdue 200 F, Surround 75 F, Superman 75 F, pour 3 K7 achetées, un jeu électronique gratuit ! Vends Merlin 150 F, Auto-Race 150 F, Pocketrepeat 100 F. **DESTAEBEL. Tél. : (61) 91.67.80.**

V01/301 — Vends K7 Atari 2600 Asteroids 180 F, Vidéo Olimpycs 70 F, Combat 70 F, Vidéo Pinball 80 F, Night Driver 90 F, Street Racer 80 F, Adventure 70 F, Les Aventuriers de l'arche perdue 210 F, Haunted House 100 F, Maze Craze 120 F. **Maxime KAHN, 6, rue du Commandant-Larrenty, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 771.01.84.**

V01/302 — Vends K7 Mattel Star Strike, Astromash, Night Stalker, 150 F + Tron 1 200 F ou 575 F le tout. **Raphaël DUGAU, Yvelines. Tél. : (3) 460.25.05.**

V01/303 — Vends K7 Defender avec boîte et notice, 260 F. Acheté en octobre 83 ou échange contre Zaxxon, Donkey Kong, Berzek avec boîte et notice version Atari 2600. **Stéphane MOISY, 30, rue Salvetat, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 890.99.81 entre 17 h 30 et 20 h 30.**

V01/304 — Urgent ! Vends Ord. Jupiter ACE excellent état (oct. 83). Prix : 1 200 F, cédé : 900 F avec 2 K7 de programme + plusieurs programmes supl. et doc. Faire pro-

position. **Christophe ATABEKIAN, 89, rue de Gravelle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 207.20.51.**

V01/305 — Vends Intellivision + 12 K7 à 3 000 F, prix d'origine 9 660 F et vends Computer module d'Intellivision (extension informatique) tout neuf pour le prix de 1 000 F, prix d'origine 1 550 F. Console achetée en début 82. **Frédéric LASSEZ, 39, quai de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : 577.36.05.**

V01/306 — Vends VCS Atari 2600 TBE acheté septembre 1983 + K7, Space Ivanders, Space War, Vidéo Chess, Outlaw, Schtroumpfs, Donkey Kong. Valeur réelle : 2 750 F, cédé à 2 100 F ou échangé contre ordinateur Apple II. **Christophe BADEWECK, 144, rue du Général-de-Gaulle, 67190 Dinsheim. Tél. : (88) 50.00.00.**

V01/307 — Vends Jeux Vidéopac C52 avec 7 K7 peu servis. Prix 1 200 F. **Daniel MERIEUX, 2, rue du Docteur-Ramon, porte 166, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (3) 094.70.29.**

V01/308 — Vends K7 Atari SP Invaders 180 F, Defender 200 F, Freeway 160 F, Megamania 220 F, Donkey-Kong 200 F. Le lot 800 F. Vends également Donkey-Konk (double écran) 100 F, Pont des Tortues 80 F. **Arnaud LENFANT, 3, allée des Gas, 78230 Le Pecq. Tél. : (3) 973.65.53.**

V01/309 — Vends VCS Atari + 4 manettes + 5 K7 (mars 83), valeur 2 800 F, vendu 2 000 F. K7 Combat, Phoenix, Cobra, Keystonne, Star Voyager. **Eric SALMON, 13, rue Mirabeau, 33400 Talence. Tél. : (56) 80.41.55.**

V01/310 — Vends cartouche Berzek pour Vectrex 200 F, frais de port compris. **Edgar LUENGO, 25, rue du Docteur-Finlay, 75075 Paris. Tél. : 577.19.36 après 18 h 30.**

V01/311 — Double emploi vends console Mattel sept. 83 + 7 K7 Microsurgeon, Mission X, Night Stalker, etc. Valeur 4 100 F, laissé 2 500 F. Achète ordinateur Commodore 64 + K7. **Eric DASQUE, 04190 Dabisse. Tél. : (92) 34.00.36.**

V01/312 — Urgent vends Microvision Noël 82 + 3 K7 (Casse-brique, Bowling, Shooting Star). L'ensemble 450 F. **Sébastien BRION, Le Petit-Nice, Lurs, 04700 Oraison. Tél. : (92) 78.65.41.**

V01/313 — Vends console jeux vidéo Mattel 1 500 F acheté le 28.4.83 + 3 K7 Star Strike, Sea Battle, Roulette (avec garantie). Urgent. **Laurent COLLION, 30, place des Terreaux, 38270 Beaurepaire. Tél. : (74) 84.60.64.**

V01/314 — Vends jeu double écran Donkey-Kong 1 (alarme heure) au prix de 130 F. Vends aussi jeu Pac-Man (avec chrono, heure, minute, date, alarme) au prix de 130 F et vends jeu navette spacial au prix de 99 F (heure, alarme) ou le tout 300 F. **Laurent HADJAJE. Tél. : 350.93.28.**

V01/315 — Vends console Coleco garantie jusqu'en septembre 845 factures fournies avec 7 K7 : Donkey-Kong, Venture, Cosmic Avenger, Pepper II, Mr Do, Qr Bert, Space Omega. Prix : 2 800 F. **Philibert RAYMOND. Tél. : 644.05.87 entre 18 h et 21 h 30.**

V01/316 — Exceptionnel !Vends tous programmes pour Oric à moitié prix (catalogue plus de 50 programmes). Possibilité de réduction pour tout achat de plus de 10 titres. **DINH VAN CAM, 1, rue Niveolles, bloc 1, 34000 Montpellier.**

V01/317 — Très urgent vends jeu vidéopac Philips CS2 et 8 K7 n° 6, 10, 14, 22, 25, 29, 38, 44. Prix : 1 200 F. **Sabine GALEA, 12, rue Auguste-Laurent, 75011 Paris. Tél. : 379.61.15.**

V01/318 — Vends K7 Atari 2600 Pac Man : 200 F au lieu de 319 F ; Grand Prix : 200 F au lieu de 380 F ; Stars Raiders + clavier vidéo pad : 300 F au lieu de 450 F, ou le tout 680 F au lieu de 700 F. **Thierry BRABANT, 59-61, rue Sadi-Carnot, 92170 Vanves. Tél. : 645.84.70.**

V01/319 — Vends ou échange nombreux programmes pour ZX81 16 et 1 KO sur K7 ou listing (envoyer K7). Prix : de 5 à 10 F. Liste sur demande (envoyer timbre à 2 F). **Gérard FITOUSSI, 66, rue des Couronnes, 75020 Paris. Tél. : 636.23.83.**

V01/320 — Vends Z81 avec clavier ASN, peu servi. Prix : 350 F. **Thierry NAVARRO, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : 586.91.01.**

V01/321 — Vends K7 les Aventuriers de l'arche perdue : 250 F ou l'échange contre Zaxxon pour VCS Atari 2600 + vends Invader 1000 à 150 F + 1 jeu solaire à 120 F. **Rémy IVAN, 6, avenue de Villeneuve-Saint-Georges, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 890.76.81 (après 18 h).**

V01/322 — Vends divers jeux électroniques : microvision + ses 8 K7, Mini-Match ME, Formula 1, Terra Hit, Pack Monster, Donkey Kong I, Cheval de Troie, Navette spatiale, Bataille navale, Professional. Etat pratiquement neuf, prix intéressant. **Tél. : (16-4) 444.33.70.**

V01/323 — Vends K7 Space Invaders, Asteroids, Night Driver, Defender, Super Breakout, Combat, Basket Ball, Basic Programming. Compétence de passionné car directeur de club. Très bon état. Prix sacrifiés (— 200 F toutes). Possibilités échange et achat. **LAURENT. Tél. : 288.61.75.**

V01/324 — Vends jeux électroniques : Donkey Kong (Game & Watch, deux écrans) 100 F, Technido « Asto Destroyers » (deux jeux différents) 100 F. Les deux jeux sont en parfait état de marche. Vends aussi pour Atari : Asteroids 150 F, Night Driver 80 F, Combat 50 F. **THIBAUD. Tél. : 527.12.12.**

V01/325 — Vends Vectrex : console + 2 boîtiers de commande + 2 jeux : Football et Starhawk (août 83), valeur 2 800 F, neuf, vendu 2 300 F ou échangé contre VCS Atari même valeur, même état. **Laurent CORDIER, 21, rue de Silly, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (bureau) 608.68.55 ; (domicile) 825.26.70.**

V01/326 — Vends jeux vidéo Mattel achat 1/83 avec garantie + 7 K7 : Maze a Tron, Tennis, Astromach, Lock en Chase, Tron 1, etc., valeur 3 400 F, vendu 2 500 F. TBE. **Xavier FOURES, 65, Les Narcisses, 13800 Istres. Tél. : (42) 56.53.38 (week-end seulement).**

V01/327 — Vends téléjeu SD 043 avec K7 intégrées : Tennis, Hockey, Football, Pelote basque ou Squash, Mur d'entraînement ou Practise. Prix soldé : 250 F. **Tél. : 636.97.30 (après 18 h).**

V01/328 — Vends téléviseur couleur 36 cm : 2 800 F Pal-Secam-Peritel, marque Tensai, Modèle TCT 1436, fin de garantie : 7.6.85. **MARC. Tél. : 339.72.60.**

V01/329 — Vends ordinateur Atari 400 16K + magnéto Atari 410 + cartouche Basic + cartouche Space Invader. Le tout : 2 500 F. **MARC. Tél. : 339.72.60.**

V01/330 — Vends pour TI99 modulateur Secam et module de jeux : Car Wars (sept. 83), le tout en parfait état, valeur : 1 100 F, cédé : 900 F. Possibilité vente détail. **Michel CHAU, 133, rue de Silly, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 604.83.45.**

V01/331 — Vends VCS (janv. 83) 1 000 F + K7 (Enduro, Demon, Attack, Pac Man, Defendeur, etc.). Valeur réelle 2 100 F, vendu 1 000 F. **Marc CUSNIR, 140, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 202.99.73 (après 19 h).**

V01/332 — Vends Vidéopac C52 600 F, état neuf + K7 n° 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 18 à 50 F l'une + TV couleur multistandard grand écran, touch. sens., prise casque + m-p., prix : 4 500 F. **Christian PINON, 8, rue de Guemar, 68000 Colmar. Tél. : (16.89) 24.20.50 (après 18 h) ou (16.89) 24.45.24 (heures de bureau).**

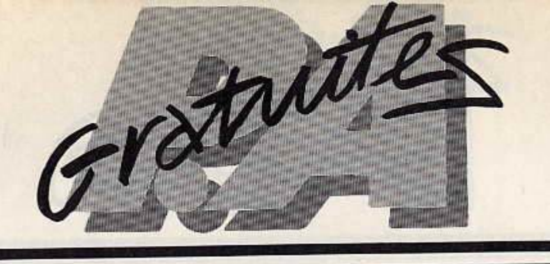
V01/333 — Vends ordinateur de loisirs Mattel (console de jeux + clavier + extension + 4 K7 dont ad. Dungeons). Possibilité de créer ses propres jeux. Achat nov. 83, valeur 4 000 F, vendu : 2 900 F. **Dominique IMBERT, 93300 Aubervilliers. Tél. : 352.08.40 (après 20 h).**

V01/334 — Vends Joystick d'origine Apple pour 2 ou 2+ en « free-floating » 300 F. **Florent LAMOUREUX, 8, boulevard Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 589.39.45.**

V01/335 — Vends console Mattel + 6 K7 : Triple action, Astromash, Star Strike, Boxing, Basket Ball, Auto Racing. Prix : 2 170 F. **DUVAL, 4, rue Paul-Bourget, 92160 Antony. Tél. : 666.90.89.**

V01/336 — Vends Popeye, le tout nouveau jeu LCD de Nitendo, en couleurs, heure et alarme : vous êtes Popeye et vous devez faire tomber Brutus pour délivrer Olive. Prix : 200 F (neuf). **STEPHANE. Tél. : 826.47.55 entre 18 h et 20 h (Paris et Saint-Denis seulement).**

V01/337 — Vends jeux poche Game & Watch, double écran, Donkey Kong 2 et Mickey et Donald, état neuf, prix : 150 F chacun. **Yves CABAUD, 10, place Guérin, 95200 Sarcelles. Tél. :990.38.03 (après 18 h).**



V01/338 — Vends K7 pour VCS Atari. Street Racer 100 F, Vidéo Olympics 130 F, Air Sea Battle 150 F, Vidéo Pinball 150 F, Indy 500 200 F (avec manettes) et Laser Blast 190 F. **Dimitri PIRRI, 88, rue Sainte, 13007 Marseille. Tél. : (91) 33.27.16 (après 17 h 30).**

V01/339 — Vends ordinateur Sanyo PHC 25 + K7 de démonstration + cordons + livret d'apprentissage au Basic ou Sanyo : 2 000 F, état neuf. **Stéphane PARDO, 4 bis, chemin du Bois-de-l'Aumône, 13014 Marseille.**

V01/340 — Vends console CBS Colecovision TBE avec garantie, achetée déc. 83 : 1 990 F avec K7 Donkey Kong et Lady Bug. **FREDERIC. Tél. : (16.6) 900.61.94 après 18 h 30).**

V01/341 — Vends VCS Atari (déc. 82) + transformateur + 2 paires de manettes + K7 Combat : 1 000 F. Vends K7 pour VCS, Pac Man, Chopper Command : 230 F chacune. **François BARON, Le Cormier, 49290 Chalonne-sur-Loire.**

V01/342 — Vends dai 48K couleur(07/1981) + housse de transport + manette 3 dim. + carte RVB noir et blanc + câbles + manuels + 50 programmes (assembleur, jeux, etc.). Prix : 4 500 F. **David LIPANI, 42100 Saint-Etienne.**

V01/343 — Vends Atari CX 2600S (janv. 83) et 6 K7 (Pac Man, Asteroid, Tennis, Circus...). De avril 83, + 4 manettes + alim. + emballage + catal. + mode d'emploi. Le tout en excellent état, peu servi. Acheté 3 215 F, vendu 1 850 F. **Tél. : 506.39.80 (Paris).**

V01/344 — Vends Atari 2600 neuf (Noël 83) + 8 K7 dont Depender, Nexar, Popeye (Parker), le tout 2 500 F ou la console + 2 K7 au choix 1 300 F. Ou échange le tout contre un Apple II ou Atari 800 600 XL ou contre tout ordinateurs à écran. Vends 4 super Bandai dont Galaxy 2, le tout 500 F, neuf.**Raphaël TALLEU. Tél. : (16.27) 42.50.35 de 18 h 30 à 19 h.**

V01/345 — Vends console Mattel (août 1983) sous garantie + 3 cassettes (Skiing, Tennis, Zaxxon) : 1 250 F à débattre. Possibilité de paiement sur 2 mois. **2, rue de Sontay, 75116 Paris. Tél. : (1) 500.92.22.**

V01/346 — Vends ou échange K7 Mattel Roulette 150 F et jeu de société : Triangle du diable, tout neuf, prix à débattre. **STEPHANE. Tél. : 775.21.19 (soir).**

V01/347 — Vends console CBS + K7 Zaxxon, Cornival, Donkex Kong Junior, âge 3 mois, excellent état, prix : 2 300 F. Vente séparée possible. **Luc OTTER, 41, rue de Cosswiller, 67310 Wasselonne. Tél. : (16.88) 87.00.45 (week-end).**

V01/348 — Vends Electronic Detective et Méga 10000 : 190 F chacun, excellent état. **François BARON, Le Cormier, 49290 Chalonne-sur-Loire.**

V01/349 — Vends VCS Atari + K7 Pac Man, Stars Wars, Space Invaliders, Echecs, Dames, Basic Program avec manettes, Missil Command, Yars Rev, Asteroids, Indy 500, Night Drivers, Berspra ; le tout acheté 3 800 F, vendu 2 200 F. **LUST, 14, rue Charles-Seydoux, 59360 Le Cateau. Tél. : (16.27) 84.11.75.**

V01/350 — Vends lot M8 K7 Atari, prix 2 000 F ; console CBS + 6 K7 dont Turbo, 3 000 F ou l'ensemble 4 000 F (sous garantie). **Tél. : (16.3) 478.40.82.**

V01/351 — Vends console CBS Colevision (18/12/83) presque jamais servi avec 2 cassettes (Donkey Kong, Pooping) : 1 800 F. **Serge SCENAMIGHT. Tél. : (16.91) 68.40.35 (après 19 h).**

V01/352 — Vends videopack Philips C52 (mars 81) + 4 K7 : n° 10, 15 : 90 F pièce ; n° 12 : 100 F ; n° 9 : 120 F (programmation) ; console : 600 F. Le tout : 1 000 F. **PELLICCIA, route de Biot, villa Nid-Chou, 06560 Valbonne. Tél. : (93) 42.06.58 (après 18 h).**

V01/353 — Vends Atari 400 : 1 900 F. **Arnaud TRONCHES, 3, square Leibnitz, 75018 Paris. Tél. : 687.60.87.**

V01/354 — Vends jeux TBE, Bandai : Amazone (125 F), Evasion (125 F), Hamburgershop (100 F), Basket (Ludotronic) : 125 F, Professional : 125 F, Invader 1000 : 125 F, Detective Electronique : 150 F ou tous + 1 jeu gratuit : 400 F au lieu de 750 F. **Clément Malaise, 1, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 707.61.50.**

V01/355 — Vends TO7 avec 3 K7 + manettes de jeux + livre TO7 + contrôleur de jeux. Le tout 3 000 F, acheté 12/83. **Stéphane MATHIAUD, 3, rue Pasteur, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.99.24.**

V01/356 — Vends jeu vidéo Hanimex 7900 avec une commande, 1 K7 codeur vendu 400 F ou + 2 K7 (Course à la tortue et Mur de brique). Le tout vendu 550 F au lieu de 741 F, neuf, encore 11 mois de garantie. **Laurent MOTELLE, 34, rue des Passereaux, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (6) 943.46.61 (rég. Paris).**

V01/357 — Vends 3 K7 de jeux Oric : Echecs : 60 F ; Invasion : 35 F ; 3D Maze et Breakout : 80 F + magnéto neuf : 200 F. **Olivier BERNAUD, 4, rue Blainville, 75005 Paris. Tél. : (1) 325.72.71 (18 h).**

V01/358 — Vends Vidéopack Philips avec 23 K7, valeur 3 800 F, vendu 2 500 F ou échangé contre Atari Mattel ou CBS avec quelques K7. **Tél. : 472.74.16.**

V01/359 — Vends CBS Colevision neuf + prise Peritel + adaptateur antenne + 3 K7 (Zaxxon, Donken Kong, Lady Bug) : 2 000 F. **Tél. : 576.10.86 (après 18 h).**

V01/360 — Vends K7 pour VCS Atari : Yar's Revenge 180 F, Adventure 120 F, Street Racer 80 F, Combat 100 F, E.T. 230 F, Wall Defender 180 F, ou échange contre K7 même valeur. **Gilles BEYER, 8, impasse de Penhars, 29110 Concarneau. Tél. : (98) 97.81.01 (repas + W.E.).**

V01/361 — Vends montre radio stéréo FM + casque : 300 F, à débattre ou échange celle-ci contre K7 Atari. Vends aussi jeu à diodes Galaxy 2 : 150 F ou échange contre K7 Atari. **Vincent LION, 7, rue du Maréchal-de-Lattre, 92110 Clichy. Tél. : 270.64.34.**

V01/362 — Vends 3 K7 Pac Man 200 F, Sky Jinks 150 F, Star Raiders 290 F, état neuf, servi 4 fois. **Stéphane LEFEVRE, 17, résidence Normandie, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 663.50.01.**

V01/363 — Vends C 52 + cartouches + boîte + poster et boîtier de rechange, neuf : 1 700 F et magnétophone Philips (de 1982) stéréo + micro + 7 K7 : 500 F, à débattre, neuf : 1 080 F. **Tél. : (55) 76.52.11 (après 17 h).**

V01/364 — Vends K7 VCS Atari : Defender 100 F, Space Invaders 90 F, Advanted House 80 F, Combat 50 F, Phœnix 150 F, Q-Bert 150 F (ou le tout 500 F). vends TI 53 programme 80 F. Vends VCS Atari : 700 F avec 2 K7. **Emmanuel GARNIER, 18, rue du Haras, 78530 Buc. Tél. : (3) 956.29.01.**

V01/365 — Vends ordinateur TI 99/4A état neuf + magnéto Texas et moniteur pour à peu près 2 700 F (achat octobre 1983). **WUHRMANN Jean. Tél. : 751.46.08. Rueil-Malmaison.**

V01/366 — Vends Vidéopac : la console + 1 K7 : 800 F. Vends 8 K7 entre 90 F et 110 F. Vends Donkey Kong LCD 2 étages : 90 F. Cherche programme de jeux pour le Sharp MZ 80 + programmes pour K7 9 du Vidéopac. **C. LOGE, 270, rue de Cagny. Tél. : (16-22) 46.00.19.**

V01/367 — Vends K7 Mattel Space Battle, Space Hawk : 150 F pièce, les 2 : 250 F. **Tél. : 460.25.08 (après 18 h).**

V01/368 — Urgent. Vends VCS Atari (déc. 82) + 8 K7 (Star Raiders, Clavier Vidéo, Yars Revenge, Pac Man, Tennis, Defenders, Asteroïds, etc.), TBE, prix : 1 900 F. **Cristophe CATON, 13, allée des Erables, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (3) 976.43.91 (après 19 h).**

V01/369 — Vends pour TI 99 : 2 K7 Texas Instrument (Basic étendu par soi-même : jeu d'entreprises : 55 F (ac. : 110 F) + 2 livres : « 50 programmes pour TI 99 » de J.-B. Enard : 60 F (82 F), « Jeux & Programmes pour TI 99 » de G. Ceccaldi : 130 F (155 F). **Jean-Maxime BELMESSIERI, Le Puisar, 73240 Saint-Genin-sur-Guiers.**

V01/370 — Vends K7 Activision : Laser Blast, Skiing, K7 Atari : Battle Zone : 150 F pièce ou 400 F les 3. **Stéphane GUILBERT, 9, rue du Val-Fleury, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (6) 015.36.50 (après 17 h).**

V01/371 — Vends Vidéopac Philips C52 avec K7 n° 1 : 750 F + K7 n° 18, 19, 22, 23, 24, 29, 33, 34, 35 : 80 F chacune et K7 n° 38, 39, 44 : 110 F chcune ou le tout cédé à 1 600 F. **J.-Christophe RIGAUDEAU, 9, rue des Ecoles, 91220 Brétigny-sur-Orge.**

V01/372 — Vends K7 CBS Coleco ou échange Mouse Trap : 260 F, Venture :260 F, Carnival : 240 F avec boîtes d'origine, servi un mois. **Serge JOUEN, 2, place Claude-Debussy, 14100 Lisieux. Tél. : (16-31) 62.31.63.**

V01/373 — Vends CONSOLE Vidéopac C52 + K7 n° 11 (Guerre de l'espace), n° 37 (Singerie), n° 42 (Quête des anneaux), état neuf, achat février 1983, prix à débattre. **Michaël STUMPF, 32, rue A.-France, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 365.71.60.**

V01/374 — Vends jeux électroniques de poche Nitendo : Donkey Kong double écran + les Crêpes + Microvision + 4 K7, le tout : 600 F ou 100 F les Crêpes, 120 F Donkey et 450 F le Microvision + 4 K7. **Jean-Philippe GILBERT, 10, rue Maryse-Bastié, 78300 Poissy. Tél. : (3) 965.24.39.**

V01/375 — Vends jeux électroniques : jeux Parachute Game et Watch sans piles (jeux de poche) : 100 F + Merlin (Bandaï) : 280 F ou le tout pour 500 F. **Frédéric ANTOINAT, 5, place des Arcades, Les Tulipes, 01810 Bellignat. Tél. : (16-74) 73.79.19.**

V01/376 — Vends VCS Atari avec paire de joysticks + 5 K7 (Tennis (Atari), Sup-Break, S1 Inva., Combat, Pac Man), le tout : 1 450 F. Possible vendre VCS seul, si le tout est acheté donne Popeye (Nitendo). **Tél. : 360.79.63 (après 18 h). (Région Parisienne).**

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes).
Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous joindre directement. Les petites annonces sont insérées dans le premier numéro à paraître en fonction des délais de publication.
Réservées aux particuliers, les annonces sont gratuites mais ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

DEMANDE D'INSERTION

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

Rubrique choisie :

- ☐ **Achats**
- ☐ **Ventes**
- ☐ **Echanges**
- ☐ **Clubs**
- ☐ **Tournois**
- ☐ **Divers**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone.
À notre grand regret, ne pourront être retenues les annonces illisibles ou incomplètes.

V01/377 — Vends K7 pour Apple (Dark Crystal, Falcon, Super Taxman 2, Sea Dragon, Flibustiers, AE, etc. Prix : 150 F et 200 F les deux. **Nicolas MOENECLAEY, 14, rue Rosa-Bonheur. Tél. : 306.40.30.**

V01/378 — Vends K7 Mattel (Triple Action, Burgertime, Tennis, Space Battle, Mission X et Zaxxon), lot : 500 F ou sép. : 100 F ou éch. contre 1 K7 Imagic (Dracula, Ice Trek) ou autre val. 400. **Phil. POTTIER, 1, rue Léon-Buerne, bât. H, app. 904, Ile Beaulieu, 44200 Nantes. Tél. : (16-40) 89.62.00.**

V01/379 — Vends console Atari VCS 82 11 + 2 paires de manettes + 6 K7 : Combat, Space Invaders, Casino, Grand Prix, Super Breakout, Mrs Pac Man : 2 000 F ou VCS + Combat : 900 F. Autres K7 à débattre. **M. DAMIEN, 30/5, rue de Flandres, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 70.21.18.**

V01/380 — Vends console Coleco + 3 K7 (garantie 8 mois), valeur : 280 F, vends : 180 F. **M. MICHELS, 22, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : 250.52.72.**

V01/380 — Vends K7 Mattel : Donjons et Dragon : 220 F, sur Paris si possible. Achète emballage et fiche pour la K7 Tennis de Mattel : 50 F. **LAURENT. Tél. : 583.12.93. Merci.**

V01/381 — Vends K7 Atari Combat : 100 F et Donkey Kong : 200 F, possibilité d'échange contre K7 de même valeur. **Denis BOUDEVILLE, 3, allée Scapin, 76380 Canteleu. Tél. : (16-35) 36.43.71.**

V01/382 — Vends ou échange K7 Atari : Combat, Space Invaders, Night Driver entre 100 et 200 F, en bon état et aussi jeu Merlin : 170 F. Prix à débattre. **Anna MALCOEFFE, 5 bis, rue du Viaduc, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 871.18.56.**

V01/383 — Vends Vectrex + 2 K7 (Scramble et Armor Attack) sous garantie, état neuf. Valeur : 2 610 F, cédé pour 1 800 F. Vends aussi jeu LCD Pocket Monster, 3 jeux différents, valeur : 320 F, donné pour 200 F. **Emerich FERNANDES, Saint-Martin-du-Bosc, 34700 Lodève. Tél. : (16-67) 44.72.39 (après 19 h 30).**

V01/384 — Vends Logic 5 (style Master Mind électronique) : 70 F, Microvision + 4 K7 : 600 F, Détective électronique : 250 F, Solitaire électronique : 150 F, jeux vidéo Hanimex + 5 K7 : 700 F. **Edouard SETTON, 72, rue des Monts-Clairs, 92700 Colombes. Tél. : 782.98.88 (après 18 h 30).**

V01/385 — Vends Donkey Kong n° 1, Donkey Kong n° 2, Mickey et Donald de Game et Watch : 150 F chacun, Cheval de Troie et Octopus : 100 F l'un ou le tout : 400 F. Peux échanger contre K7 CBS. **Nicolas SACNVIPPE, 5, rue du Corbippon, 93900 St-Denis. Tél. : 243.98.39.**

V01/386 — Vends pour VCS vidéo Chess (Echecs) : 100 F, Range-cassettes Atari noir : 100 F. **Tél. : (16-32) 41.37.02.**

V01/387 — Vends jeu Vidéopac C52 Philipps + 17 K7 : 1 750 F ou + 3 K7 : 800 F. Vends War Game : 90 F Okinawa par International Team. **Raphaël ROSENBLUM, 35, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 637.36.66.**

V01/388 — Vends ZX 81 (fin 83), excellent état + livre ZX 81 « A la conquête des jeux » + 1 revue « Ordi 5 », le tout : 600 F. Ordinateur sous garantie. **Robert METRAL, 18, bis, bd du Lycée, 74000 Annecy. Tél. : (50) 51.14.15.**

V01/390 — Vends K7 Mattel Tennis : 150 F, Basket : 150 F, Frog Bog : 150 F, Lock'n Chase : 150 F, Space Armada : 150 F, Chevaux : 150 F, Donjon et Dragons : 200 F, Base Ball : 150 F, Microsurgeon : 200 F. **Alexandre MODENA, 62, av. de Brancolar, 06100 Nice. Tél. : (16-93) 51.25.63. Merci beaucoup.**

V01/391 — Vends ZX 81 + 16 KO + 3 livres pour programmer (dont 2 PSI), le tout : 900 F. **Frédéric LEFEVRE, 24, rue de l'Argonne, 93700 Drancy. Tél. : 831.01.10.**

V01/392 — Vends K7 Cosmic Avenger pour CBS Coleco, toute neuve, achat : 27 décembre, prix : 250 F. **Jean-Luc GACH, quartier Plavignal, chemin des Milles, 84400 Apt. Tél. : (16-90) 74.06.72.**

V01/392 — Vends K7 pour VCS Atari Night Driver et Street Racer : 150 F ou 75 F l'une (achat : 160 F chacune). **Sébastien TRISTANT, 22, av. de Provence, 78140 Vélizy. Tél. : (3) 946.52.17.**

V01/393 — Vends K7 Intellivision : Golf : 150 F (mai 83). Très bon état et très peu servi. **Marc-André BOURY. Tél. : 946.22.97 (après 17 h 30, sauf le week-end).**

V01/394 — Vends console Mattel + 12 K7 (valeur réelle : 5 100 F, vendu : 4 000 F) ou séparément console et K7 (D & D, Micro Surgeon, Swords & Serpents, Tennis, Tron 2, etc.). Prix à débattre. **Stéph. COULIER, 35, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 633.94.60.**

V01/395 — Bonjour ! Vends Atari 2600 complet janv. 83, presque jamais servi, impeccable, 2 K7 : Pac Man et Combat. Le tout : 1 000 F à débattre. **Alexandre AZAR. Tél. : (1) 783.30.41 (après 18 h).**

V01/396 — Vends Adventure ou Golf : 70 F, Bowling ou Breakout : 109 F, Circus Atari : 149 F, Haunted House : 184 F, Missil Command : 239 F. Adresser règlement par chèque uniquement, l'envoi sera effectué par retour. **Christophe JOSUE, 39, rue de Montigny, 95220 Herblay.**

V01/397 — Vends ou échange Donkey Kong (CBS pour Coleco), Jungle Hunt, Enduro, Frogger, Popeye, Supercobra, Amidar, Skiing, Surrond, Circus, Star Raiders, Venture (CBS pour Atari). **Stéphane PLAZER, à L'Etang-laVille (Yvelines). Tél. : (3) 916.29.59.**

V01/398 — Vends VCS Atari complet + K7 (Defender, Pitfall, Space Invader, Combat), prix neuf : 2 400 F, cédé : 1 200 F. **Philippe DELEGLISE, 28, rue du Four-à-Chaux, 91910 St-Sulpice-de-Favières (Essonne). Tél. : (1) 458.47.66.**

V01/399 — Vends K7 Mattel : Star Strike : 180 F au lieu de 250 F ou échange contre K7 Parker CBS ou Imagic (sauf Demon Attack). **Tél. : (1) 258.53.42 (après 20 h).**

V01/400 — Vends pour TRS-80 modèle 1, 3 ou 4 et pour VGS 1 ou 3003, + de 150 jeux en langage machine (Pac-Man, Frogger, Donkey Kong, etc.). **E. MICHELUCCI, 18 a, av. Pasteur, 06600 Antibes. Tél. : (93) 34.61.88 (le soir).**

V01/401 — Vends Atari 2600 + Paddle Controlers + manettes et transfo neufs avec K7 tennis et Starmaster (Activision), Dodge'em, Air Sea Battle, Combat et Slot Racers. Vendu : 1 390 F. **Marc LAPERVENCHE, 10, cours Victor-Hugo, 47000 Agen. Tél. : (53) 66.35.32.**

V01/402 — Vends Microvision avec K7 : Casse-Briques, Shooting, Star, Bataille Navale, le tout : 500 F, très bon état, très peu servi. **Patrick MAUGER, 51, av. Carnot, 95130 Franconville. Tél. : (3) 413.74.84 (après 17 h ou le week-end).**

V01/403 — Vends Sanyo PHC 25 + câble magnéto TBE (juin 83), prix : 1 500 F. **Claude HORNECKER, 6, rue de Touraine, 67100 Strasbourg. Tél. : (16-88) 39.32.79 (après 18 h).**

V01/404 — Vends VCS Atari + manettes à clavier et à molette + 28 K7 dont Star Raider, Demon Attack, Space Invaders, Star Wars, Yars Revenge, Indy 500, Missil Command, Super Brachout. Valeur : 6 680 F, vendu : 4 300 F. **MEISTERHANS. Tél. : (3) 993.31.57 (après 18 h 30).**

V01/405 — Vends console Interton + 5 K7 (Foot, Hyperspace, Boxe, Super Invader, Tank/Air Battle, Cockpit) : 500 FB (770 FF). Etat neuf. Possibilité achat séparé des K7. **Christian BROWET, 382, chaussée de Haecht, 1030 Bruxelles (Belgique).**

V01/406 — Vends console Atari VCS + Pac Man + Combat + Maze Craze, état neuf : 1 000 F. **M. CAMBON. Tél. : 205.47.98 (après 19 h).**

V01/407 — Si votre TV ne possède pas de prise Péritel vends adaptateur CBS pour la console ou ordinateurs, acheté en décembre : 500 F, vendu : 365 F, garantie un an. **JEAN-CHRISTOPHE, (Pontarlier). Tél. : (81) 39.60.75 (après 19 h).**

V01/408 — Vends VCS Atari, très bon état, peu servi + 2 paires de manettes et 5 K7 dont Combat, Night Driver, Pac Man, Aventuriers de l'Arche Perdue et Enduro, valeur : 2 400 F, cédé : 1 200 F. **Laurent VIGNON, 8, rue de la Grange, 38240 Meylan (Isère). Tél. : (76) 90.55.35 (après 17 h).**

V01/409 — Vends Oric 1 48 K + 3 manuels + Péritel + boîtier adaptation télé noir et blanc + 14 K7 Loriciel : 2 500 F. **Thierry LAFON, 83, rue Philibert-Guide, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : (85) 48.54.02 (HR) ou (85) 43.64.71 (HB).**

V01/410 — Vends Mattel + 6 K7 (déc. 82), très bon état, avec emballage d'origine, prix : 1 600 F. **J.-C. FABBRICINO, La Tramontane Hameau de la Garde, 13600 La Ciotat. Tél. : (42) 71.76.39.**

V01/411 — Vends VCS Atari : 1 190 F (avec Space Invaders + Carnival). Vends aussi K7 : Q-Bert : 289 F, Tuthakam : 279 F, Enduro : 259 F, Mrs. Pac Man : 249 F, Pitfall : 239 F, achat août 83. **Evrin EVCI, 37, rue M.-Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. : 375.38.93 (après 18 h SVP).**

V01/412 — Vends VCS Atari (déc. 82) + K7 Combat : 780 F et K7 Atari Defender : 180 F, Phoenix : 220 F, Pitfall : 250 F (Activision) ou le tout : 1 400 F TBE. **Régis BOUCHET, 18 bis, rue Pelisson, 69100 Villeurbanne. Tél. : (7) 885.43.26 (hres repas). Lyon et banlieue uniquement.**

V01/413 — Vends VCS Atari + Joystics et Paddles + K7 Combat et peut-être Enduro. Le tout dans son emballage pour 950 F, 900 F sans la K7 Enduro (pas de vente séparée). Possibilité sur Paris, Ivry et Vitry. **STEPHAN. Ivry-sur-Seine. Tél. : 670.25.63.**

V01/414 — Lycéen vends Strange Titan, etc., pour prix dérisoire afin d'acheter un ordinateur. **STEPHAN. Tél. : 670.25.63 (Ivry-sur-Seine).**

V01/415 — Vends 2 K7 pour VCS Atari Galaxian, achat : 350 F, vendu : 280 F + Combat : 50 F, le tout : 300 F. **Denis DELMAS, 3, rue Claude-Monet, 93400 St-Ouen. Tél. : 255.24.58.**

V01/416 — Vends K7 Mattel Horse Racing : 120 F, Auto Racing : 120 F, Boxing, Star Strike : 190 F, Armor Battle : 190 F. **Claude GIRARD, 79, rue de Stalingrad, 38100 Grenoble.**

V01/417 — Vends à bon prix module et K7 Turbo pour CBS, très bon état, achat janvier 84. **Christian HAMONIC. Tél. : (38) 73.58.38.**



LES BONS POINTS

Possesseurs de la fabuleuse cartouche d'Activision « Décathlon », nous nous demandons si le franchissement de 2,20 m en hauteur ou de 5,40 m au saut à la perche est possible. Voici nos records : 100 m = 10"12, saut en longueur = 6,99 m, poids = 16,73 m, hauteur = 2 m, 400 m = 45"3, 110 m haies = 15"06, disque = 50,95 m, perche = 5,2 m, javelot = 76,04 m, 1 500 m = 3'39"5. Notre meilleur score final est de 9 353 points. Sur la cartouche River raid, notre meilleur score est 97 520. A quel niveau nous situons-nous ? »

Jean-Luc et Thierry
42100 Saint-Etienne

Bravo pour les performances. Voici d'autres résultats : ***Gilles Tachon - 26200 Montélimar.*** *100 m = 9"4, saut en longueur = 9,61 m, poids = 20,98 m, hauteur = 2,20 m, 400 m = 43"30, 110 m haies = 14"26, disque = 63,89 m, perche = 5,20 m, javelot = 84,86 m, 1 500 m = 3'39". Score total : 10021 points.* ***Trastour - 92300 Levallois.*** *Score total : 9 180 points.* ***Fabrice Cambournac - 92100 Boulogne.*** *100 m = 10"14, longueur = 6,60 m, poids = 16,48 m, hauteur = 2 m, 400 m = 50"10, 110 m = 15"98, disque = 50,17 m, perche = 5,2 m, javelot = 73,69 m, 1 500 m = 3'42"30.* ***Christophe Duhamel - 75020 Paris.*** *100 m = 10"16, perche = 5,40 m, longueur = 6,14 m, poids = 16,35 m, 400 m = 50"6, disque = 49,38, hauteur = 2,40 m, javelot = 73,16 m, 110 m haies = 15"11, 1 500 m = 3'41"9.* ***Frédéric Vandecasserie - Belgique.*** *Score total : 8 355 points. Si un champion améliorait encore ces belles performances, merci de le faire savoir à Tilt !*

TRAHISON

J'ai appris avec consternation l'arrêt de vente en France du Vectrex et de ses cassettes. Je suis scandalisé, et je considère cette décision comme une malhonnêteté et une trahison de la part de Milton Bradley. Les fidèles lecteurs de Tilt se souviennent certainement des publicités parues dans les n° 7 et 8, qui nous mettaient l'eau à la bouche en nous promettant pour bientôt le micro-ordinateur, les cassettes-mémoire, les lunettes 3 D, etc. Alors, apprendre que le matériel promis n'arrivera jamais en France a de quoi révolter ! Les extensions et nouvelles cassettes, déjà vendues aux Etats-Unis, auraient au moins pu venir jusqu'à nous. Quoi qu'il en soit, il me semble que le Vectrex se soit assez bien vendu en France. Il n'y a qu'à voir le courrier et les P.A. dans Tilt. Ma colère est justifiée par le fait que j'ai mis, à perte, plus de 2 000 F dans le Vectrex et ses cassettes.

Jean-Paul BLANCHET
95100 Argenteuil

Nous regrettons nous aussi l'arrêt du Vectrex. Seule consolation pour les « Vectrexistes » : ils peuvent acheter l'ensemble des cassettes existantes à des prix bradés, et sont assurés d'un service après vente pendant un an, par M.B. France Service Après-Vente - BP 13, 73370 Le Bourget-du-Lac. Envoyer le matériel par la SERNAM en « Port dû ». Les frais de port seront entièrement pris en charge par M.B.

QUE FAIRE ?

Je ne sais plus comment faire pour obtenir de la documentation sur les nouveaux matériels relatifs à la console CBS Colecovision. J'ai écrit à diverses sociétés citées dans Tilt, et je suis toujours sans réponse. Je peste en voyant dans ta revue géniale les nouvelles cartouches CBS, Activision, etc., et dont je ne peux pas recevoir de documentation.

Pierre JENDRICH
11600 Conques-sur-Orbiel

Les jeux présentés dans « Tilt journal » sont des avant-premières, importées par des distributeurs spécialisés dans la chasse aux exclusivités. Pour acheter ces petits bijoux, il faut s'adresser à ces distributeurs ou s'armer de patience et attendre leur mise en vente par les réseaux officiels.

POSTERS ?

Magazine super-extraordinairement plus que génial, Tilt, je t'adore. Mais tu serais encore plus attrayant si tu intercalais dans tes pages un super-poster. Pense aux fous de jeux vidéo qui pourraient tapisser leur chambre du labyrinthe de Pac-Man, d'escadrons d'envahisseurs, d'échafaudages de Donkey-Kong et de cités de l'espace de Zaxxon.

Un Belge qui adore Tilt

Que pensent les lecteurs de Tilt de cette proposition ? Ecrivez-nous !

ET NOS CONSOLES !

J'ai remarqué dans les derniers numéros de Tilt un certain déséquilibre dans la rubrique « Tubes ». Vous présentez une quantité importante de jeux pour micro-ordinateurs, et dédaignez énormément les cartouches pour consoles. Est-ce l'orientation micro-ordinateur que vous prendrez dans le futur ?

Eddy HAMEAUX
59380 Bergues

Nous présentons de plus en plus de jeux pour micro-ordinateurs, simplement parce que ceux-ci sont de plus en plus nombreux. Au contraire, les nouveautés pour consoles se font plus rares. Telle est l'orientation que prend le marché des jeux vidéo et l'avenir semble bien appartenir aux micro-ordinateurs. Tilt continuera bien sûr à parler des nouveautés pour consoles, au fur et à mesure de leurs sorties ; certains numéros seront ainsi plus ou moins « fournis » en cartouches pour console, en fonction de l'actualité de ces jeux.

A PEINE TROIS

Tilt est une réussite dans son ensemble, mais la notation laisse parfois à désirer. Par exemple dans le Tilt n° 10, la cartouche Frogger pour Vidéopac obtient 5 étoiles pour le graphisme. A mon avis, elle en vaut à peine 3.

Jean-Marc DAUMONT
34700 Lodève

Attention ! Tilt ne note pas les jeux dans l'absolu, mais par rapport à l'ensemble des jeux destinés à la même console. Si l'on compare le graphisme de Frogger à celui des autres cartouches pour Vidéopac, il mérite bien 5 étoiles.

INDISCRETIONS

Activision va-t-il commercialiser au format Colecovision les super-cassettes Decathlon et H.E.R.O. ?

Christophe FISCHER
68200 Mulhouse

Quand pourra-t-on trouver les jeux Activision pour Spectrum ?

Julien TRICOIRE
92400 Courbevoie

Voici les dernières indiscrétions : Activision va sortir des jeux pour CBM 64. Mais il y a des projets pour Colecovision, les ordinateurs Atari et Spectrum. Encore quelques mois de patience...

PATIENCE

La société Mattel a-t-elle arrêté de fabriquer des jeux vidéo ? Il semble qu'il y ait moins d'articles concernant la console Intellivision.

François BONNEVILLE
25660 Saône

Comme nous le disions dans « Tilt journal » de mai, Mattel a vendu sa division électronique. La fabrication de la console est arrêtée, mais l'équipe d'informaticiens et de créateurs est conservée. On devrait donc voir arriver des nouveautés dans les prochains mois ; il faut attendre qu'un nouveau système de distribution se mette en place.

AU BOUT

J'apprécie beaucoup votre revue. Ici, au Québec, il n'y a pas d'équivalent, et il faut se tourner vers les revues américaines.
Pourriez-vous m'aider pour arriver au bout de Sword and Serpent ? Vous ne pouvez pas savoir le nombre d'heures que j'ai passé à jouer avec cette cassette. Je suis allé jusqu'au quatrième niveau dans la forteresse du dragon pour ramasser les trésors. Faut-il prendre tout ce que l'on trouve à cet étage ? Comment peut-on arriver au bout du jeu ? Si vous pouviez éclaircir ce mystère, je promets de m'abonner à Tilt pour deux ans !

Roger HARNEY
Montréal Canada

Merci pour cette lettre venue de l'autre côté de l'Atlantique. Tilt est donc international ! Et pour venir à bout de Sword and Serpent, il faut lire le truc donné par un lecteur dans « Cher Tilt » de mai.

PAS CLAIR

Je possède une console Intellivision et j'ai acheté le clavier informatique. Malheureusement les explications fournies sont trop compliquées. Existe-t-il un livre qui explique clairement l'utilisation du clavier et la programmation de jeux ?

Mme CATTALANO
Monte-Carlo

Hélas, hélas ! Il n'existe aucun ouvrage sur le clavier Intellivision, qui possède en outre un Basic assez particulier. Une seule solution : reprendre avec patience le manuel utilisateur, et tenter d'en tirer la substantifique moëlle.

PLUS RICHE

Voici quelques suggestions pour que Tilt soit encore plus riche : une rubrique ouverte aux « trucs » des lecteurs, une rubrique « records », et une place plus grande accordée aux organisateurs de tournois dans les petites annonces.

David MALKA
93150 Blanc-Mesnil

Comme tu as pu le remarquer, nous publions dans « Cher Tilt » les meilleurs « trucs » proposés par les lecteurs, ainsi que les meilleurs scores obtenus sur les jeux vedettes. Quant aux petites annonces, elles sont victimes de leur succès. La place manque pour les publier toutes. Il faut donc être concis !

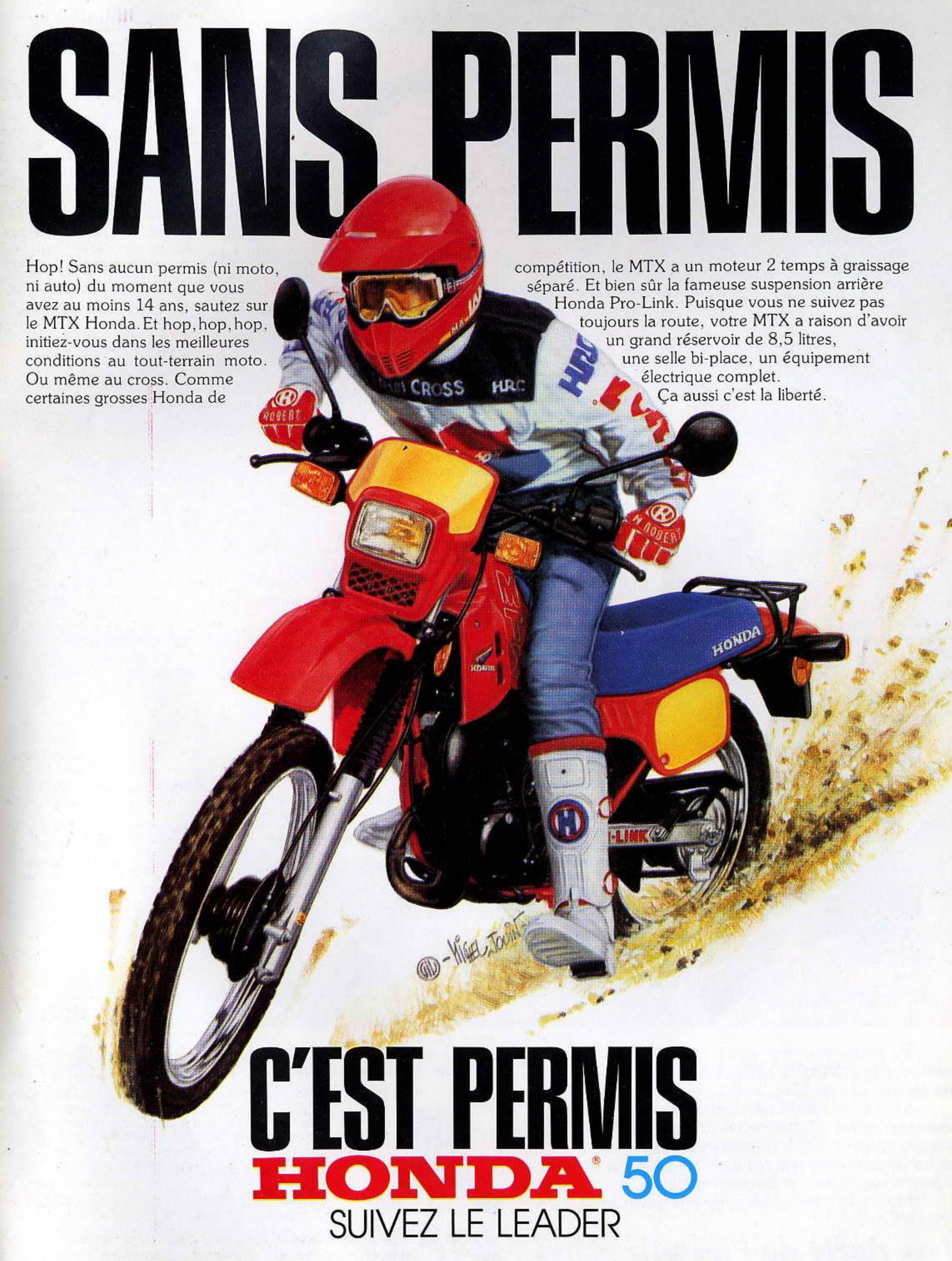
DUR, DUR !

Après une partie marathon de 7 heures et demie sur Enduro, j'ai atteint le score de 102 jours ! C'est le maximum possible. En effet, au cours de cette 102e journée, on n'arrive plus à doubler les 300 bolides. Le dépassement est super lent. A partir du 100e jour, la route n'est plus bloquée par les voitures, mais la fin est inéluctable.

Jean-Claude ZEH
67800 Hoenheim

Un lecteur saturé d'Enduro !

Le directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépot légal : 2e trimestre 1984 - Photocomposition et Photogravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671


SANS PERMIS
Hop! Sans aucun permis (ni moto, ni auto) du moment que vous avez au moins 14 ans, sautez sur le MTX Honda. Et hop, hop, hop, initiez-vous dans les meilleures conditions au tout-terrain moto. Ou même au cross. Comme certaines grosses Honda de compétition, le MTX a un moteur 2 temps à graissage séparé. Et bien sûr la fameuse suspension arrière Honda Pro-Link. Puisque vous ne suivez pas toujours la route, votre MTX a raison d'avoir un grand réservoir de 8,5 litres, une selle bi-place, un équipement électrique complet.
Ça aussi c'est la liberté.
HONDA
C'EST PERMIS
HONDA® 50
SUIVEZ LE LEADER
HAUTEFEUILLE S.A.